

L'UNICA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI 100% UNDERGROUND

# GAMERS

**PS3 » WII » 360 » RETRO**

**VINCI:**

**10.000 WII POINT  
PER LA NUOVA  
CONSOLE NINTENDO!**

**HACKING:**

**WII MOD CHIP:  
TUTTI I MODELLI  
A CONFRONTO**

**HOME BREW:**

**I MIGLIORI APPLICATIVI  
PER NINTENDO DS**

**COMMODORE 64:**

**TORNANO I MITICI  
LISTATI DA DIGITARE!**

**RETROGAMES:**

**LA GUIDA AI CLASSICI  
PER PC ENGINE  
MEGADRIVE  
FAMICOM  
SNES**

**ARCADE**

**COMMODORE 64**

**AMIGA 500 PC98**

**MEGADRIVE SNES**

**PSP HACKING:**

**FINAL FANTASY 7**  
**COME TRASFERIRE E INSTALLARE  
FF7 DA PLAYSTATION 1 A PSP...**

**XBOX360 - XNA:**

**COME PROGRAMMARE  
UN VIDEOGIOCO**

N°2 APR-MAG 5,50 €



www.gamersweb.it





Electronics Without Frontiers

Il piu' grande Network  
di Elettronica  
per console al mondo

9 Nazioni  
al vostro servizio

Hacking

Accessori

Tuning

Hardware

[www.divineo.it](http://www.divineo.it)

Serving 24/7



FUN  
FACTORY

Divineo Italia e' un marchio gestito da Fun Factory srl



# GAMERS

## VIDEOGAME LIFESTYLE

PAG 4 VIDEOGAME NEWS + POSTA  
PAG 12 TRIGGER HEART EXELICA  
PAG 15 SELEZIONE GAMERS  
PAG 20 SHOOTING LOVE: STORIA DEGLI SHOOTERS!  
PAG 24 DRACULA: LA MITICA SAGA KONAMI  
PAG 27 ARCADE EXTREME  
PAG 28 CAILLERA: SALAGOGHI ONLINE  
PAG 29 IDOLMASTER OXBOX360-ARCADE  
PAG 30 KING OF FIGHTER 94 - PAG 36 GUIDA MAHJONG  
PAG 38 PSP HOMEBREW / EMULATORE PS1  
PAG 44 XNA: PROGRAMMARE VIDEOGIOCHI SU XBOX 360  
PAG 48 DS HOMEBREW - PAG 52 WII HACKING  
PAG 56 CORSO DI ELETTRONICA - PAG 74 EMULAZIONE PC98  
PAG 75 STORIA DELLE RIVISTE ITALIANE DI VIDEOGIOCHI  
PAG 76 NEOGEO FREAKS  
PAG 78 VIDEOGAME MUSIC

### GAMERS 2.0

## EDITORIALE

Eccoci arrivati al secondo numero di Gamers. Confessiamo che in realtà quello che avete fra le mani avrebbe dovuto essere il primo numero e quello precedente avrebbe dovuto essere un "numero zero" da collezione, ma per problemi "burocratici" non abbiamo potuto realizzare questa nostra idea. Quando scriviamo non sappiamo ancora quali siano stati i risultati di vendita del primo numero, ma dal feedback che abbiamo ricevuto e dal numero di accessi al sito **Hobbymedia** siamo convinti che questa idea sia piaciuta a tantissimi videogiocatori che come noi amano i videogiochi vecchi e nuovi senza fare troppe distinzioni fra Full HD e videogiochi a 8bit. Noi per ringraziarvi abbiamo deciso di aumentare il numero di pagine della rivista convinti che le vendite ci daranno ragione.

Il nostro sogno con Gamers non è solamente quello di realizzare una rivista di retrogames (e hacking) ma di ricreare, almeno in parte, quella che era l'atmosfera che ha reso mitiche macchine come il C64, il Super Famicom e l'Amiga... In quegli anni c'era la cultura "smanettona" e non si consumava tutto già pronto e disponibile in un centro commerciale. L'appassionato era un utente attivo che acquistava i videogiochi telefonando, anche all'estero, a negozi specializzati in import (no, non esisteva Internet) o magari cercava qualche annuncio "underground" sui giornali di annunci commerciali. Le riviste non avevano paura di pubblicare listati di programmi che richiedevano ore per essere digitati, o progetti di modifiche hardware e stranezze elettroniche... c'era spazio per tutto quello che era interessante e divertente non solo per i prodotti delle ditte con il budget pubblicitario più alto. Ma ora vi lasciamo alla lettura di questo numero. Ci rivediamo a metà maggio in edicola!

LA REDAZIONE DI GAMERS

### GAMERS 2 - Pubblicazione bimestrale

Managing Editor: Francesco Fondi

Editore: Massimo Belfiore

Direttore Responsabile: Roberta Calce

Senior Editor: Simone "Simple"

Fotografie e Illustrazioni: Julie Watai

Progetto grafico: Neuro Design (Tokyo)

Design: Namicho (Tokyo), Frankie Bit (Italia)

Traduzioni: Lisa Panari, Elisa Nardoni, Jacopo Davassi

Hanno collaborato: Jaime D'Alessandro, Giovanni Ziccardi, Gabriele Coronica, Danny Choo, Luigi Medda,

Giampietro "Zingri", Evrain, Luca "Retrogaming" Abiusi,

Gualtiero "Shito" Cannarsi, Gemant, Roberto Nicoletti, Ugo Baldassarre, Ani "Nendo Graphix", Jacopo Davassi, Andrea Pachetti, Marco Scandroglio, Nicola De Guidi.

**Si ringrazia:** Franco e Tonino, il team Rotoeffe e GSA, Ilaria Barbaresi, Marco Scanavini, Asapom, Maya, Emanuele Tomassini, Divineo, Neo Flash, DS Extreme, Gamelabo, Continue, Team Knox, Francesca Meddi.

Hobby Media Srl. Sede legale: via Sesto Miglio n°74 Roma

Registrata presso il Tribunale di Roma con il N° 384/2006

Pubblicità (email): pubblicita@hobbymedia.it

Stampa: Rotoeffe S.r.l. (RM)

Distribuzione: Parrini S.p.a. (RM)

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della casa editrice è espressamente vietata. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. La Hobby Media S.r.l. non sarà in alcun caso responsabile per i danni diretti e/o indiretti di alcun tipo derivanti dall'utilizzo delle informazioni contenute nella rivista al solo scopo divulgativo.

Questo numero è stato realizzato con il supporto di 69 lattine di Redbull, 12,5 litri di caffè, 5 confezioni di Guaranà e con l'immane colonna sonora di Kohina.com





QUESTI SONO I NOSTRI AMICI DEL  
NUOVO NEGOZIO DELLA TOYPLA  
AD AKIHABARA! WWW.TOYPLA.COM

## RETRO COMPUTING:

### MSX Revival

Il mitico Home Computer giapponese (che ha ospitato giochi come i primi due capitoli di Metal Gear Solid) sembra rivivere una nuova giovinezza: stanno arrivando vari titoli per Virtual Console, nello shop PS3 (giapponese) si possono acquistare due collection MSX della Konami, ci sono nuovi emulatori per PSP e Nintendo DS e, negli ultimi mesi del 2006, la D4 Enterprise ha iniziato la commercializzazione del **One Chip MSX**: un clone dell'MSX2.



**Caratteristiche:** MSX2 con 256kB RAM, supporto MSX-DOS2, connettore PS/2, 2 porte per i joystick Msx, 2 slot per i cartridge, una slot per flashcard SD/MMC flashcard, uscita video composto e monitor VGA, due porte USB.  
**LINK:** [www.msx.d4e.co.jp](http://www.msx.d4e.co.jp)

**Penkods v02a:** questo nuovo emulatore basato su fmsx di Marat Fayzullin gira su Nintendo DS.  
**LINK:** [deadketchup.kyuran.be/2007/02/02/penkods-v02a/](http://deadketchup.kyuran.be/2007/02/02/penkods-v02a/)



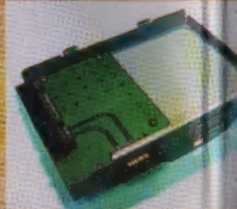
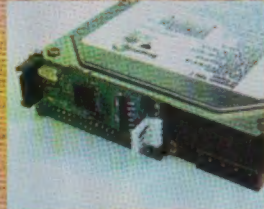
## GAMERS

# DO YOU BELIEVE IN VIDEOGAMES?

Questi primi mesi del 2007 sono ricchissimi di novità sia sul versante "ufficiale" sia su quello dell'homebrew e del videogame hacking. La notizia più importante è ovviamente quella relativa al convertitore commercializzato da Divineo che permette l'utilizzo di Hard Disk economici per espandere le capacità della PS3.



## SCOOP!!



### Videogame Hacking

## PLAYSTATION 3: HDXT + LOADER

Nel periodo di lancio della PS3 in Europa Divineo ha iniziato la distribuzione del PS3 HDXT realizzato dal Team Xecuter. Si tratta di un "cassetto" frame che si inserisce nell'alloggiamento dell'Hard disk SATA da 2.5" della PS3. Successivamente è possibile chiudere lo slot avendo una connessione SATA perfetta. È possibile aggiungere qualunque tipo di Hard Drive e connetterlo senza problemi. Team Xecuter ha anche creato un semplice ed economico convertitore di segnale Sata to IDE convertor. L'adattatore è creato con un design pulito e funzionale e la sua installazione è semplice e veloce. È possibile effettuare uno switch tra l'HD esterno e quello interno da 2.5". Supporto per l'HYPERDRIVE USB2.0 per effettuare backup di dati da/a HDD. All'HDXT è possibile affiancare il convertitore Sata To Ide. Un convertitore creato dal Team Xecuter per essere usato con l'HDXT o con altre periferiche che necessitano di un convertitore SATA TO IDE. Ovviamente grazie a questo convertitore l'HDXT permette l'utilizzo di ogni tipo di Hard Drive SATA o IDE (Supporta HD fino a 750GB) con la PS3 e in

questa maniera è possibile risparmiare tanto rispetto all'utilizzo di un costoso Hard Disk da 2.5". Ma il nostro vero scoop (al momento di andare in stampa, online ci sono solo rumors) è il fatto che il leggendario Team Paradox ha creato un loader compatibile con la PS3 (con un firmware installato non superiore all'1.51) che permette di utilizzare l'HD come memoria delle ISO. PS3 ed è pienamente compatibile con questo HDXT. Il loader utilizza il tif exploit per far girare codice unsigned sulla nuova console Sony utilizzando una tecnica simile a quella che ha permesso la nascita della scena homebrew per PSP. Dopo l'uscita del Loader sarà solo questione di settimane prima di poter vedere i primi homebrew girare su PS3. Ultima nota: ovviamente se volete fare partire gli homebrew su PS3 NON aggiornate il sistema (potrete continuare a giocare in rete anche se non farete accesso allo shop PS3 e apparirà il noioso messaggio che richiede l'aggiornamento)!!



### ADVENTURE II

Uno dei fenomeni più interessanti del retrogaming è la creazione di nuovi giochi per console classiche come l'Atari 2006, 5200 e l'Intellivision. Ron Lloyd (programmatore) e Keith Erickson (grafico) hanno appena realizzato Adventure II: seguito del leggendario gioco per 2006 e hanno prodotto una serie limitata di cartridge (da 32K) per Atari 5200. Adventure II, grazie alla maggiore potenza dell'Atari 5200, è superiore al capitolo originale sia per durata che per livello grafico e dell'originale mantiene la magia che ha reso il vecchio Adventure indimenticabile. A rendere ancora più interessante questa cartuccia è l'utilizzo di sprite e nomi negli highscore realizzati dai vincitori contest organizzato dal sito AtariAge. Il prezzo è di soli 42\$, l'unico problema è trovare un 5200!! **www.atariage.com**



## MARCH RABBIT

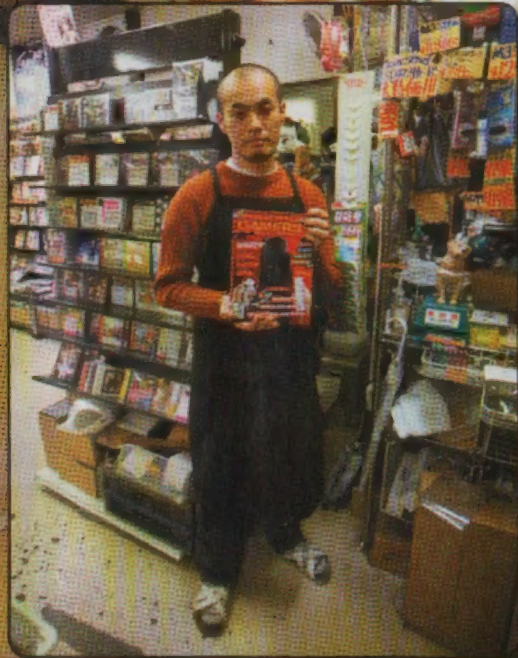
Nel quartiere di Tokyo Akihabara sono concentrati i migliori negozi di videogiochi e elettronica del mondo. Fra i vicoli del quartiere si nascono anche piccoli negozi e il più famoso è sicuramente **March Rabbit** che da alcuni anni è considerato negozio simbolo della cultura di Akihabara. Il nostro amico Junpei Kawasaki gestisce questo shop da anni ed è lui a scegliere personalmente prodotti che vanno a formare l'eclettico e affascinante mix di prodotti che si possono acquistare presso March Rabbit. La sua capacità di capire i nuovi trend è leggendaria (ad esempio ha iniziato a promuovere e vendere i prodotti legati a "Emily The Strange" prima di qualunque shop trendy di Tokyo e anni prima che arrivasse in Italia). Qui potete trovare i migliori doujin games, accanto alle più nuove flash card per DS, T-shirt supercool e tanti gadget tecnologici cinesi. Inoltre Junpei ha creato un corner dedicato ai migliori libri dedicati ai videogiochi e alla cultura otaku (c'è anche "Samurai Girl" della nostra Julie). Il suo stile è talmente unico che da qualche mese alcuni negozi delle catene principali hanno iniziato a creare un corner stile "March Rabbit" per rendere più cool e credibili i propri negozi.... purtroppo (o per fortuna) non è facile imitare il gusto di Junpei... Se capitate fa queste parti non potete dimenticare una visita in questo shop!

[www.march-rabbit.com](http://www.march-rabbit.com)



## Salsa PS3?!

**Prank:** Una delle immagini più divertenti che sono state diffuse su internet nel 2006 era quella della PS3 versione barbecue... i nostri amici di March Rabbit quindi non si sono fatti sfuggire l'occasione di vendere una versione customizzata della salsa BullDog per Tonkatsu (cotolette di maiale fritte). La finta etichetta è perfetta: al posto del logo originale c'è il faccione di Kutanagi e SIXAXIAS (ma chi l'ha pensato un nome simile?!), più in basso c'è il nome della salsa "Sony Sauce", poi il barbecue PS3 e in fine la dimensione: 60GB per la versione grande e 20GB per la piccolina... come se non bastasse il cartellino bianco, in basso, indica il prezzo di 499 yen e 599 yen (in riferimento al prezzo della vera PS3 che è 49.9000 yen e 59.000 yen). E anche qui c'è un divertente riferimento a un "open price" che tanto open non è visto che ovunque la PS3 viene venduta a 59.900 yen e viene citato anche il prezzo speciale di 39.900 yen a cui viene venduta la PS3 presso il negozio Donkihote (comunemente chiamato Donki) che da metà gennaio ha iniziato a vendere il modello base della PS3 a 39.900 yen che equivale a circa 250 euro e che è l'ennesima prova del disinteresse con cui la nuova console Sony è stata accolta in Giappone.





Da questo numero Gamers inizierà a presentare i principali negozi italiani di videogiochi. Siamo convinti che i negozi specializzati siano la base su cui il settore dei videogiochi può crescere e maturare. Sia che si tratti di un negozio tradizionale sia di un negozio specializzato in videogame hacking siamo convinti che il proprietario e lo staff di queste ditte abbiano una visione su quello che è il mercato attuale dei videogiochi più lucida e attenta di quella dei "professionisti" che lavorano per le grandi realtà produttive e distributive del settore (troppo spesso lontane anni luce dal pensiero dei videogiocatori). In questo primo appuntamento incontriamo Dalvit Oscar per scoprire Hard Store: uno dei negozi online italiani dedicati al videogame hacking.



#### Quando è nato Hardstore?

Hardstore è nata nel dicembre 1997 a Salorno (BZ) un piccolo centro abitato di 3000 anime esattamente sul confine tra Trento e Bolzano nella val d'Adige... Nel 1998 il tutto è nato quasi per scherzo creando un sito internet fatto in "casa" che trattava un po' di tutto per la console PSX e N64 che ai tempi erano le uniche vere console sul mercato... Ovviamente ufficio era casa mia, esattamente nello scantinato di casa vicino alla caldaia!! Sembra la classica storia da new economy... :) Il grosso vantaggio che avevo ai tempi era la mia conoscenza di internet, che nel 1998 per molti era agli albori, ma per me era già una conoscenza stretta da oltre 2 anni... Prima girovagavo in FIDONET connettendomi con un mitico ATARI ST e poi con un MAC alle varie BBS sparse per l'Italia. La situazione era molto "particolare", chi come me poteva girare in internet raggiungeva contatti sia italiani che esteri in modo molto semplice, e spuntando da questi fornitori prezzi a dir poco strabilianti... Il mio sitarello e la mia micro ditta riusciva a competere con aziende mastodontiche, semplicemente perché io avevo internet... Al tempo pochi negozi specializzati sfruttavano la grande rete, e si affidavano ai vari rappresentanti di zona delle "storiche" aziende del settore che facevano da "padrone" ai tempi... Io invece comprai vari spazi pubblicitari su riviste come PSM, CONSOLEMANIA etc (ora sparite) e mi facevo conoscere portando prezzi e listini dimezzati rispetto al classico canale distributivo... In poco tempo hardstore era diventata un sito rispettabile e cominciava a muovere i primi passi verso quello che sarebbe diventata... Nel ottobre 1998 lasciai il mio lavoro di grafico presso una azienda del mio paese e mi misi in proprio...

#### Vorresti presentarci il vostro team di collaboratori?

Hardstore è a dir poco eccezionale come personale... Tutti abbiamo un'età molto giovane, si parte dai 20 e si arriva ai 30 anni, con solo 2 eccezioni, Gabriella e Naty responsabili amministrative che superano i 30... Anche se di poco! :) Il team è composto da Denny e Fabio, commerciali di riferimento per i clienti, Miriam che si occupa sia di fare la commerciale che di curare i resi e assistenza ai clienti, Natalia

Jaime D'Alessandro

## WINDOWS VISTA Prime impressioni

Costa una fortuna, soprattutto rispetto al prezzo americano, 299 euro contro 199 dollari. Il che è scandaloso, considerando l'importanza del mercato europeo. Ma al di là di questo **Windows Vista**, l'ultimo sistema operativo della Microsoft arrivato nei negozi a fine gennaio, rispetto a Xp rappresenta un passo avanti. Anche se non necessariamente per chi usa il computer per giocare. Ma andiamo per gradi. Vista è pensata e alla fine occupa quasi dieci giga sul disco rigido. L'interfaccia grafica però è piena di gadget e funzioni, iniziando dalla barra laterale (dove si può collocare l'orologio, uno slide show delle vostre fotografie digitali, le ultime news della Cnn e via discorrendo), che lo rendono molto più piacevole. I fan Apple sicuramente avranno alzato il sopracciglio: è tutta roba che sui Mac si vede da anni. Possibile, anche se non è del tutto vero. Il Media Center, ora integrato, infatti è farina che viene dal sacco di zio Bill e che la Apple ha imitato in un secondo momento. Sono una serie di funzioni gestibili attraverso un telecomando che trasformano il Pc in una sorta di videoregistratore avanzato da collegare a uno televisore Lcd o a un videoproiettore. Il task manager poi fa finalmente distinzione fra i programmi legati al sistema operativo e quelli invece installati successivamente. La sicurezza? C'è un antivirus e un antispam integrato, oltre a un sistema per il controllo parentale draconiano.



www.youtoo.it - Piggyback

## FINAL FANTASY XII La guida definitiva!

Il negozio YouToo è importatore ufficiale della migliore guida per il nuovissimo Final Fantasy XII appena uscito nei negozi in versione europea. La guida è disponibile in due versioni: una standard e una deluxe (che potete ammirare nella foto accanto). Sinceramente non siamo grandi appassionati di guide perché ci piace scoprire da soli tutti i segreti di un videogioco, ma sfogliando questo capolavoro della Piggyback ci siamo convinti che una guida come questa possa rendere molto più divertente e rilassante giocare con l'ultima incarnazione di Final Fantasy per PS2... Le informazioni contenute nella guida sono assolutamente complete e capitolari come quello dedicato al bestiario o alle missioni secondarie sono certamente utili anche a chi non vuole utilizzare la (dettagliatissima) soluzione del gioco che occupa oltre 150 pagine...

www.vogatek.com

## SUPER GUN Il kit di montaggio

Poco prima di andare in stampa abbiamo ricevuto un campione della **Super Gun** prodotta dalla inglese Vogatek e progettata da Romeo Cervi. Nei prossimi numeri pubblicheremo una recensione completa di questa ottima supergun che richiede solo un alimentatore per PC e un paio di vecchi joystick del Megadrive per iniziare a divertirsi con le schede dei videogiochi arcade senza spendere una fortuna per una delle bellissime supergun giapponesi.

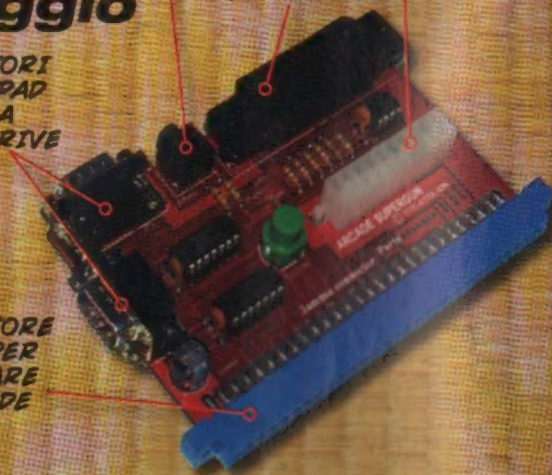
CONNETTORI  
PER JOYPAD  
DEL SEGA  
MEGADRIVE

CONNETTORE  
JAMMA PER  
COLLEGARE  
LE SCHEDE  
ARCADE

CONNETTORE PER  
ALTOPARLANTI

CONNETTORE PER  
ALIMENTATORE  
DI UN PC.

PRESA SCART





### CPS2: CP SYSTEM II (Capcom)

Main CPU: 68000 @ 16 MHz

CPU Sonoro: Z80 @ 8 MHz

Chip Sonoro: Q Sound @ 4 MHz

Palette colori: 32 bit

Colori a schermo: 4096

Colori per tile: 16 (4 bit per pixel)

Oggetti gestibili: 900 (16 x 16 pixels)

Scroll Faces: 3

Risoluzione: 384 x 224

Massima capacità Rom: 322 Megabits

Variazioni colore della scheda

(area di destinazione):

Verde: Giappone

Blu: Europa e USA

Arancione: Sud America

Grigio: Asia

Giallo: Tutto il mondo.



Nota: anche se tutte le riviste di videogiochi parlano di rom e di emulazione con leggerezza, utilizzare una rom di un gioco che non si possiede rimane un atto illegale... al di là delle problematiche legali, secondo noi, il godimento nel possedere una scheda arcade originale è nettamente superiore a quello di scaricare una rom da emuparadise o da uno dei soliti siti... Basta fare un giro su Ebay per trovare tantissime schede Jamma a poche decine di euro!

### EMULATORE CPS2 PER PSP CPS2PSP ver.2.0.6

Il leggendario programmatore giapponese NJ dopo aver stupito la scena PSP con la realizzazione di una prima versione di un emulatore per CPS2, durante l'estate del 2006, a febbraio ha rilasciato la versione 2.0.6 (probabilmente stimolato dall'annuncio fatto a gennaio da Nicola Salmoria, il papà del M.A.M.E. e dallo spagnolo Andreas Naive dell'estrazione della chiave da 196 bit con cui sono protette le schede CPS2).

NJ è riuscito a perfezionare il proprio emulatore ed ora è possibile giocare a titoli come **Marvel vs Capcom** che nelle primissime release non giravano perfettamente. Aggiungendo a questo CPS2PSP anche gli emulatori della CPS1 e del NEOGEO (MVS e CDZ) sempre realizzati da NJ in pratica è possibile infilare un'intera

salagiochi nel PSP. Noi siamo collezionisti di schede arcade e abbiamo molti giochi CPS2 ma questo non ci impedisce di apprezzare questo emulatore che ci permette di portarci dietro giochi come D&D "Tower of Doom" o "GigaWing" che grazie all'ottimo schema della PSP hanno una resa perfetta. Per la prima volta dobbiamo ammettere che, pur con i limiti dell'emulazione, l'esperienza di giocare su PSP i titoli CPS2 è molto vicina a quella di giocarli su supergun o su un cabinato arcade (e qui già immaginiamo la protesta dei puristi).

### Come funziona?

Il funzionamento è piuttosto semplice. Una volta scaricato e scompattato lo zip dell'emulatore ritroveremo sul PC la cartella "cps2psp\_2.0.6" all'interno della quale c'è la cartella "cps2psp", che va trasferita sulla PSP all'interno della cartella "GAME" e una cartella

"romcnv" che va mantenuta sul PC. All'interno di "romcnv" troverete il programma "romcnv\_cps2.exe" che vi permetterà di convertire le rom dei giochi che desiderate utilizzare con questo emulatore.

All'interno di "romcnv" create una cartella chiamata "roms" e inserite in questa cartella le rom da convertire. Cliccate sul programma "romcnv\_cps2.exe" ed eseguite le conversioni. Il risultato di questa operazione sarà registrato automaticamente nella cartella "cache". Per poter testare le rom CPS2 è necessario poi copiare la cartella "roms" e la cartella "cache" dal PC all'interno della PSP nella sottocartella "cps2psp" (all'interno della cartella "GAME"). Fatto questo basta scollegare la PSP dal PC e lanciare l'emulatore per iniziare a divertirsi. Più facile a farsi che a leggerlo...

Sito Web: [nj-emu.hp.infoseek.co.jp](http://nj-emu.hp.infoseek.co.jp)



INSERT CREDIT: BRANDON SHEFFIELD

# Nintendo Entertainment System Cover Band: Intervista agli Advantage

## VIDEOGAME SHOP:

che si occupa dei pagamenti e delle scadenze in azienda, Gabriella contabilità, walter ufficio acquisti, marco, enrico e manuel sono i nostri GURU tecnici, davide, matteo e marco sono i nostri magazzinieri... E oscar ex proprietario di HARDSTORE con l'azienda HS DISTRIBUZIONE di SALORNO e ora sales manager di RSM TRADE SRL nuova proprietaria dei marchi e sito hardstore.

### Come avete vissuto il periodo del contrasto con Sony?

La vicenda è stata molto sofferta, come azienda H.S. Distribuzione a Salorno (bz) trattavamo tra le altre cose, i famosi chip di modifica per le varie console... Sapendo che questo settore era un campo minato avevamo fatto fare uno studio ai nostri avvocati per seguire una condotta irreprensibile e vendere tali prodotti non tanto per alimentare la pirateria, ma per dimostrare che con una console PSX/PS2 si potevano fare cose impensabili... Siamo stati accusati di fomentare la pirateria, di causare danni immensi a sony, e per 5 lunghi anni ci hanno tenuto in scacco. Per fortuna il buon senso ha prevalso e il giudice ha capito che un conto è vendere giochi piratati e un conto è sbloccare un blocco applicato su delle console che NON HA IL COMPITO DI PROTEGGERE IL COPYRIGHT ma ha il principale compito di rendere la console PS2 una macchina CHIUSA dove SOLO SONY PUO' DECIDERE COSA E COME UTILIZZARLA ANCHE SE L'UTENTE L'HA LEGITTIMAMENTE COMPERATA... È come se FIAT vendesse una macchina e obbligasse ad usare ricambi FIAT senza alternative... Oppure ancora peggio è come se si vendesse un PC bloccato ad eseguire WINDOWS con la scusa che questo blocco impedisse la pirateria... Altra cosa sconcertante è stato tentare di accusarci di qualcosa che noi non commettiamo, noi vendiamo un chip, che permette di giocare a games import, di avviare LINUX, emulatori etc... Se poi uno ci fa girare copie pirata di sicuro non siamo noi i colpevoli... Sarebbe come condannare chi vende un coltello per l'omicidio fatto dal cliente con lo stesso coltello, il tutto solo per il fatto di averlo

Questa è l'intervista agli "The Advantage", una delle migliori cover-band di musica NES in circolazione. Come i "Minibosses", suonano musiche nate in 8-bit ma rielaborate con chitarre rock, con ottimi risultati in termini di re-sound.

Tutti i membri della band suonano anche in altri gruppi, alcuni dei quali sono famosi nella scena indie-rock. Fra i più importanti ci sono gli Hella, i Crime in Choir e altri che non ricordo.

Gli intervistati sono Carson Mcwinter (basso), e Robby Moncrieff (chitarra).

**Brandon:** Veniamo subito al dunque: questa storia della musica del NES sta prendendo sempre più piede. Pensate che sia legittimo definirla come espressione musicale? Come vi siete accostati a questo genere, e cosa vi ha spinto a suonare questo tipo di musica?

**Carson:** Naturalmente non è legittima la definizione di espressione musicale, in realtà io lo faccio solo per la pizza gratis.

**Robby:** Se per espressione musicale intendi far sentire quanto ancora spaccano le musiche degli 8-bit allora sì, penso che sia più che legittima.

**Brandon:** In un'intervista precedente avete affermato che aspirate a riprodurre nel modo più fedele possibile all'originale i brani. Poi però in concerto ho sentito che avete aggiunto degli elementi non programmati come gli effetti delle chitarre, alcuni colpi di batteria inaspettati, linee di basso più estese. È stato un processo naturale o una scelta consapevole? O qualcosa di più diabolico?

**Carson:** Gli effetti delle chitarre sono proprio come si sentono nel gioco, anzi - forse da poco stiamo riuscendo a riprodurli correttamente dal vivo. Spencer, colpi inaspettati? No, non è possibile. Linee di basso diverse? Hmm, devo aver fatto un pò di casino.

**Robby:** QUALCOSA DI DIABOLICO !!

**Brandon:** Ditemi qualcosa sull'abbandono del vostro chitarrista (si chiama Nick, vero?), e su come l'avete rimpiazzato. Con quale dei due conquisterete il mondo?

**Carson:** Nick attualmente è a caccia di balene in antartide. Robby è il suo sostituto, e a dirlo tutta Robby è molto, molto, molto in gamba...mmmh.

**Brandon:** Quando e come avete iniziato a suonare? Di quali altre band fate parte, con quei vostri corpi sudici e indecenti?

**Carson:** Io ho iniziato alle medie, penso nel '94-'95 o qualcosa del genere. Suonavo in un gruppo chiamato Ent e attualmente suono in una band che si chiama Crime in Choir (Crime in Coro, ndr).

**Robby:** Scuole medie. Suonavo in una band chiamata Lazor Wolf e facevo qualche altra cosa con gli amici.

**Brandon:** Vorrei far notare che i "Crime in Choir" sono famosi, e che "Lazor" non è una parola reale. In un recente concerto a San Francisco ho comprato il

vostro nuovo demo da 4 tracce. Avete

intenzione di riproporre il sound sentito nell'album "We're in a fuzzy tin can" o volete cambiare approccio, per l'album intero in uscita ad aprile?

**Carson:** L'intero album fu registrato molto prima del demo, e ha un sound molto diverso. Mi è piaciuto molto il demo e mi piacerebbe realizzare un intero album con quel tipo di sound, e anche qualcosa di più coraggioso.

**Robby:** Mi piace essere in una lattina un po' pazza. (qui Robby fa un gioco di parole col titolo del disco, ndr) Abbiamo registrato il nuovo demo il giorno prima del concerto, al "Bottom of the hill" (celebre struttura, in San Francisco, per ascoltare musica dal vivo). È stata dura. Specie per me.

**Brandon:** Avrete la collaborazione di un produttore/studio di registrazione/mixer, o farete tutto in un garage?

**Carson:** Se non sbaglio abbiamo contattato George Martin per il nostro prossimo album, e credo che stia mettendo su un team di ingegneri per crearci un'attrezzatura per registrare qualunque cosa diciamo.

**Brandon:** Se ti stai riferendo al "quinto Beatles", ti prendo a calci in culo, specialmente se stai cercando di prendermi in giro. Ovviamente i calci in culo sono metaforici, perché vedo che siete un pò più grossi di me. In ogni modo, nella demo, avete introdotto qualche effetto synth alle canzoni. Ne sentiremo altri? E di Samples?

**Carson:** Dunque, gli effetti sonori d'intermezzo li abbiamo registrati direttamente da un flipper di mia proprietà. Penso che ci vorrà un bel pò prima che si possano aggiungere effetti synth alle canzoni, se mai lo faremo. Comunque a me piace così, anche solo con le chitarre.

**Robby:** A me piacerebbe avere i sample di bambini piccoli che sbraitano, mixarli con l'impulse tracker e vedere cosa ne viene fuori.

**Brandon:** Ho anche comprato uno di quei così luminosi con su scritto The Advantage. Il coperchio per la pila si è rotto



## FOLLOW THE RABBIT





prima che potessi usarlo. Perché li avete fatti fare così scadenti? A chi posso fare causa?

Carson: Beh non li ho costruiti io, ma puoi fare causa a me, se vuoi.

Robby: Perdentel!

Brandon: Sono contento di non aver comprato una di quelle borracce che vendete, probabilmente mi sarebbe venuto il cancro.

Robby: Se ti fosse venuto solo un cancro potevi considerarti fortunato.

Carson: Penso che dovremmo avere una sorta di disclaimer per la nostra merce. Qualcosa scritto fra le righe del tipo "compra cose intelligenti, stupido".

Brandon: Avete mai pagato qualsiasi tipo di diritto per suonare queste canzoni? O pensate che, con l'uscita delle roms, la musica sia diventata di dominio pubblico?

Carson: Ummm...bene...uh...hmm...uh huh...

Robby: Bella domanda.

Brandon: Chi sono i vostri preferiti compositori dell'era NES?

Carson: Penso...mi piace molto Miyamoto Shant, o chiunque abbia scritto la musica per il gioco POW. Non riesco a trovare i credits, e non riesco a finire il gioco.

Robby: Hiro Tanaka (Kid Icarus, Metroid), Escaper Kanagushi (Air Fortress), ovviamente Koji Kondo, e chiunque abbia fatto la musica di Ninja Gaiden. Oh e chiunque abbia fatto la seconda traccia di Zombie Nation nsf. Peccato che sia uno dei peggiori giochi cui abbia mai giocato.

Brandon: Suonerete mai qualcosa da Street Fighter 2012? Solo per me??

Carson: Cos'è street fighter 2012?

Robby: Street fighter 2010? Se la musica è carina, perché no. Ora come ora, mi piace la prima canzone di quella nsf. (nsf è il music dump di un gioco Nintendo/Famicom, n.d.t.)

Brandon: Ah...sì, 2010. Devo tenervi a bada, sennò diventate cattivi. Siete ancora dei GAMERS del Nes, o siete mossi solo dalla nostalgia?

Carson: Per me è nostalgia, raramente spendo il mio tempo giocando ancora ai videogames, ma rimane un modo in cui riesco a combinare due cose che mi piacciono.

Robby: Mi hanno beccato a giocare, a volte.

Brandon: Che percentuale di pubblico assiste ai vostri concerti fra appassionati di videogiochi e appassionati

di musica Indie? Non ditemi che i due gruppi non si incontrano mai.

Carson: 200% nerd contro 150% Indie-fessi.

Robby: Penso che col nerd sia più divertente parlare delle musiche Nintendo.

Brandon: Le ragazze apprezzano i suoni della vecchia scatola grigia?

Carson: Le ragazze non sanno mai che cosa le colpisce.

Robby: Io le colpisco. Scherzo...! O no?

Brandon: Quella chitarra di Space Invader - dove l'hai presa, e come l'hai realizzata?

Robby: Eravamo tutti riuniti a giocare a space invaders e uno di questi piccoli così maledetti fuckers è saltato fuori dallo schermo e si è impiantato da solo nella sua chitarra. È stato interessante.

Brandon: Cosa ne pensate dei vostri simili come i Minibosses, i NESKimos, i RISC, Chris Stewart, e gli altri? Lavorate in autonomia o avete qualche contatto con le altre bands? Ho notato che alcune canzoni sono suonate da quasi tutti i gruppi.

Carson: Personalmente non ho contatti con loro, e ho sentito parlare solo dei Minibosses e dei NESKimos. Se suoniamo le stesse canzoni penso che dovremmo uscire una sera a berli una birra tutti insieme.

Robby: Mi piacciono i nuovi lavori dei Minibosses. Loro suonano più metal di noi. La ragione penso che sia riscontrabile nel fatto che sono un po' più vecchi. Sembra che i tipi più vecchi siano semplicemente più metal.

Brandon: Hanno anche pubblicato da poco un album. L'avete sentito? I loro costi di produzione sono spaziali. Cosa ne pensano le vostre mamme di tutto questo?

Carson: Io penso che le mamme di tutto il mondo siano segretamente innamorate degli Advantage.

Robby: Mia madre è morta.

Brandon: Volete aggiungere, pubblicizzare o sfottare ancora qualcosa?

Robby: www.ericstittleshack.tripod.com

Questo tizio, Eric, fa delle buone cover Nintendo...e come musicista è ancora più bravo.

Brandon: Grazie per il vostro tempo, ragazzacci. Aspetto con impazienza di comprare qualsiasi cosa con cui uscirete sul mercato.

Robby: Anche se fa venire la sifilide?

Brandon: Aggiungi un po' di gonore e sono tutto tuo....

## CORSO DI SOPRAVVIVENZA

# Shopping in Giappone

### NEI NEGOZI:

まけてくれませんか。

Makete kuremasenka.

Non potrebbe farmi uno sconto?

ちょっと高いですね。もっと安いのがありませんか。

Chotto takai desune. Motto yasui no ga arimasenka.

È un po' troppo costoso, non avete qualcosa di più economico?

クレジットカードは使えますか。

Kurejittto caado wa tsukaemasuka.

Accettate carte di credito?

この品物を換えてくれませんか。ここにレシートがあります

Kono shinamono wo kaete kuremasenka. Koko ni reshio ga arimasu.

Potrebbe sostituire questo prodotto? Ecco lo scontrino.

### IN GIRO PER AKIHABARA:

アッキーインターナショナルの本店はどこですか。

Akkii Intaanashonaruru no honten wa dokodesuka.

Dove si trova il main store di Akky International?

一番近いメイドカフェはどれですか。

Ichiban chikai meido cafe wa doredesuka.

Qual è il maid café più vicino?

Prosegue il nostro corso per riuscire a sopravvivere durante un pellegrinaggio ad Akihabara. Speriamo che le nostre mini lezioni di giapponese pratico possano esservi utili! Sembrerà strano ma alcuni redattori di Gamers hanno imparato il giapponese proprio facendo shopping ad Akihabara (e cercando di rimorchiare le giapponesi, ma questa è un'altra storia...)

## VIDEOGAME SHOP:

venduto... Nel 2002 a causa dell'incertezza giuridica in cui H.S. Distribuzione versava, il sottoscritto Dalvit Oscar (imputato con HS DISTRIBUZIONE nel processo con Sony) ha dovuto cedere il sito e tutto il ramo della vendita per corrispondenza ad un gruppo di investitori di SAN MARINO che ha creato RSM TRADE SRL... Ora io mi occupo di gestire il reparto vendite presso RSM TRADE SRL... Purtroppo il mio gioiellino appartiene ad altri, ma per fortuna abbiamo trovato un buon compromesso per curarlo e tirarci fuori ancora parecchie soddisfazioni...

### Cosa pensate dei mod per Wii prodotti in queste settimane?

È stata una sorpresa, Nintendo che tanto aveva dimostrato un rigore in questo campo nelle passate console, ora ha lasciato delle scandalose breccie aperte ai sistemi di sicurezza... Dico solo una cosa, sarà mica parte di un disegno strategico di marketing? Viene da chiederselo, figuriamoci che nel 2007 non si riesce a studiare qualcosa di inattaccabile o quanto meno rendere sconsigliata una qualsiasi tecnica di elusione di questi sistemi... Orvvia sono tutte "illazioni" senza fondamento... Ma una cosa stupida ma semplice ci sarebbe già, togliere qualsiasi piedino o punto di saldatura visibile sulle piastre madri, già le piastre multistrato esistono e renderebbero pressoché impossibile qualsiasi modifica... Strano che non ci abbiano pensato no?

### Quale credi sarà l'evoluzione della scena Wii?

Ho giocato a X360 e mi sono stupito per l'integrazione fantastica di XBOX LIVE e per la prima volta mi sono divertito a giocare veramente in multiplayer con GHOST RECON appena inserito il CD nella console... Ho visto con delusione PS3, che sostanzialmente non mi ha dato nessun vero dato di innovazione... Ma chi mi ha stupito di più è DIVERTITO è stata Wii... Il sistema di controllo che è stato sviluppato è fantastico, e devo dire che vale milioni di poligoni sullo schermo delle console concorrenti... Wii ha dimostrato che l'idea, il divertimento può veramente battere il concetto di PIXEL inseguito da anni... Nintendo sta facendo un buonissimo lavoro e porterà tanta gente che di console non ne ha nemmeno sentito parlare a sfidarsi ore e ore davanti alla TV

### Quale credi sarà la risposta del mercato italiano alla PS3 rispetto a quanto sta accadendo in Giappone?

Playstation è sempre un marchio, un sinonimo di console da gioco molto forte... Io dico questo ad amici e clienti, prima Playstation era LA CONSOLE, ora è UNA DELLE CONSOLE sul mercato... X360 sta vendendo bene, Wii sta sorprendendo, e PS3 non deluderà... Solo che ora sono 3 le realtà che si dividono il mercato e questo è solo un bene per il consumatore e per l'innovazione.

### Come prevedete si svilupperà la scena PS3?

Credo che la lezione "Nintendo" spinga Sony a sperimentare nuovi sistemi di controllo e di divertimento che uniti alla potenza di PS3 potrebbero nel medio termine portare dei buoni risultati... Solo tra un anno con l'arrivo di vere killer application e di qualche originale idea targata Sony potremo veramente vedere come si evolverà il mercato.





CONTEST:

## Vinci 10.000 Wii Points!!

Le lettere pubblicate nel prossimo numero riceveranno un totale di 10.000 punti per acquistare retrogames tramite il servizio online del Wii.

Inviateci la foto della vostra collezione, le vostre critiche e i vostri commenti all'indirizzo email:

**believer@gamersweb.it**

I vincitori di questo numero sono: Pretto Giorgio, MIKAlucard, A. Rava, Cristiano "PCengine4Ever", A. Robetti, Andrea Fattori, Riccardo Consiglio. Se quando leggerete queste righe non avrete ancora ricevuto il premio contattateci nuovamente per verificare e risolveremo il problema al più presto.

LETTERE & EMAIL

## LA POSTA DI GAMERS

Cara redazione, innanzitutto complimenti per il concept della rivista. È da diversi anni che ho smesso di comperare riviste sui videogames... Sono un videogamer con 20 anni d'onorato servizio e di seguito vi espongo dei consigli che spero vi saranno utili.

- Mancano le info sulla costola della rivista.
- Il prezzo va bene se manterrete il bassissimo (e apprezzatissimo) numero d'inserzioni pubblicitarie. In caso si sceglia di aggiungere pubblicità, compensare abbassando il prezzo.
- Ottimo il fatto di regalare un gioco scaricandolo, ma vi prego di non divulgare alti giochi hentai che personalmente non offrono grandi esperienze videoludiche.
- Gli errori ortografici del primo numero non erano pochi. Non che comprometti il contenuto, ma con il semplice controllo ortografico di word si risolve ;).

• Sarebbe fantastico se trattaste l'evoluzione d'ogni genere di videogames (sondandoli tutti), un po' come nel vostro articolo sugli shoot'em up, così da dare la possibilità di conoscere ma soprattutto di rimediare giocandoli.

• In fine, (più che un consiglio un piccolo neo) in copertina avete messo una foto di una vecchia versione del Wiimote. Magari c'era un motivo... Complimenti per gli approfondimenti culturali e la sezione sulle BVG. A quando un articolo su David Wise? Cosa ne pensate delle ultime uscite SEGA? Dove sono finite le genialità dei bei tempi del Dreamcast?

Per ora è tutto, vi auguro una buona crescita!  
MIKAlucard (Wii belive)

**Francesco:** Per prima cosa ti ringraziamo per i complimenti! Il fatto che tu abbia acquistato Gamers anche se abitualmente non compri riviste di videogiochi ci rende veramente felici perché uno dei nostri obiettivi è proprio quello di realizzare una rivista per chi non acquista più riviste di videogiochi a causa dell'omologazione dei contenuti. Sei l'unico ad aver notato il dettaglio del controller del Wii e per questo sei fra i vincitori del contest (purtroppo non avevamo altre immagini in alta risoluzione e non abbiamo fatto intempo a sostituire l'immagine prima di andare in stampa con una foto aggiornata della console)! Anche noi amiamo il Dreamcast e speriamo che la Sega ritrovi i fasti di un tempo e la smetta di deturpare un capolavoro come Sonic con orrori come quelli per xbox360 e PS3 che ci fanno rimpiangere il vecchio Megadrive... Ma ora veniamo alle tue domande: le informazioni sulla costola della rivista non ci sono per una scelta grafica, ma visto il tuo suggerimento, magari le inseriremo nei prossimi numeri. Per quanto riguarda il numero di pagine non preoccuparti: anche noi non sopportiamo le riviste piene di pubblicità o advertorial (sapevi che ci sono riviste che vendono articoli-pubblicitari?). Se inseriremo delle pagine pubblicitarie all'interno della rivista aggiungeremo altre pagine per compensare lo spazio occupato dalla pubblicità. Per quanto riguarda i refusi già in questo numero il problema dovrebbe essersi ridotto (il primo numero è stato chiuso in tempo record e quindi ci

scusiamo con te e con i lettori per gli eccessivi errori di battitura che sono rimasti negli articoli). Sull'hentai non siamo pienamente d'accordo con te. Ovviamente si tratta di un genere particolare, non per tutti, ma se in Giappone il fatturato di questo settore è pari a quello di generi di videogiochi più noti ci deve essere qualche cosa in questo modo di videogiocare che non colpisce a prima vista ma che comunque può diventare interessante anche per noi gamers "occidentali". Per il resto pubblicheremo sicuramente speciali dedicati a musicisti come David Wise (ottimo suggerimento!) o a generi di videogiochi come i platform games che quando escono sotto forma di giochi come New Super Mario Bros riescono ancora oggi a vendere milioni di copie in tutto il mondo (contraddicendo le "regole" del mercato videoludico all'americana per le quali un videogioco come questo dovrebbe essere un flop commerciale).

Ciao, ho comprato il primo numero della rivista Gamers e ne sono rimasto veramente soddisfatto... trovo che sia la prima rivista che rispecchia al 100% la mia passione per il retrogaming... mi chiedevo se in uno dei prossimi numeri potevate dedicare qualche pagina alla console che amo di più, il Game Gear, così da farlo conoscere anche ai ragazzi cresciuti a pane e game boy :D

Spero che questa vostra iniziativa continui nel migliore dei modi e che magari faccia riscoprire l'amore per i vecchi videogiochi anche ad altra gente.

Joey

**Massimo:** Ciao Joy! Ovviamente grazie per i complimenti. Anche noi amiamo il Game Gear (da qualche settimana stiamo lavorando alla connessione del Game Gear alla TV! disgruntledesigner.com/chris/segahacking/ggrgb.html) e quindi abbiamo chiesto alla nostra fotografa Julie di realizzare qualche scatto con una bella giapponese che gioca con un Game Gear che puoi ammirare nella rubrica dedicata alla Videogame music in fondo alla rivista. Spero ti piaccia questo abbinamento!

Siamo certi che la nostra passione comunque per i vecchi videogiochi si stia diffondendo basta vedere il successo della Virtual Console. Che dire... Wii belive in videogames!!!

**Salve.** Volevo comunicarvi che vi son più errori nell'articolo sul Commodore 64 presente sul primo numero della vostra testata "Gamers". Riporto qui la frase errata: "Il Commodore 64 (conosciuto anche come C64) vantava caratteristiche superiori rispetto al Computer rivali e grazie al sistema verticale di produzione adottato dalla Commodore (i chip erano autoprodotti e non acquistati da terzi [ERRORE] parti) era notevolmente più economico rispetto ad esempio all'Apple II [ERRORE], suo diretto concorrente sul mercato, con un prezzo di listino attestato sui 595 Dollari. Vi è anche un errore di contenuto dato che l'Apple II aveva come diretto concorrente il PC IBM ed il Commodore 64 era il diretto concorrente dello Spectrum Sinclair.

E. Bellussi

**Roberto:** Rispondo volentieri alle obiezioni da te sollevate perché mi danno la possibilità di approfondire alcuni concetti e forse smontare anche alcuni luoghi comuni. Schematicamente ti dico che:

- 1) L'errore di contenuto, se così vogliamo chiamarlo, potrebbe essere notificato ai responsabili di allora del settore marketing della Commodore dato che la campagna pubblicitaria negli USA, paese d'origine del 64, era incentrata - tra gli altri - anche sulla comparazione con l'Apple II.
- 2) Nel settembre del 1976 la Commodore completò l'acquisizione del MOS Technology grazie al capitale infuso dal finanziere canadese Irvin Gould. Da allora ha prodotto "in casa" tutti i chip utilizzati nei suoi Computer ad 8-bit. In sostanza, insieme al MOS, la Commodore acquisiva sia gli ingegneri che progettavano l'architettura del CHIP, sia gli impianti di produzione. Questo modello produttivo viene denominato "integrazione verticale". Da notare come successivamente il MOS cambiò nome in CSG (Commodore Semiconductor Group).
- 3) Nel 1983 il prezzo dell'Apple IIe espanso a 64K si aggirava intorno ai 1395\$ contro i 595\$ del Commodore 64.

Lasciatemelo dire, era davvero ora!

Mi sono imbattuto nella vostra rivista in stazione con la fretta di prendere il treno. Stavo per riparla sullo scaffale dopo uno sguardo veloce alla copertina (con PS3 e Wii a farla da padroni), quando ho notato il NES nell'angolo e la scritta "Emulatori" su di esso.

Mi soffermo a leggere il resto, sfoglio rapidamente la rivista e comprendo di dover sborsare altri 5,50 Euro. E sebbene in questo primo numero di emulatori non si parlasse granché, non me ne sono certo pentito.

Avete assolutamente ragione, la rivista tipo di videogiochi è, oggi, perlopiù nient'altro che un costoso catalogo pubblicitario composto al 80% da recensioni, di cui quelle per i titoli più famosi appaiono impersonali, volte a riassumere non quello che il redattore pensa, ma ciò che si vorrebbe pensì il lettore per palesi interessi commerciali e con voti che sembrano pilotati. È bello vedere qualcuno che tenta di cambiare questa situazione. Una scelta coraggiosa, che io ed i miei amici cercheremo di ripagare! Con Gamers avete colto nel segno, comprendendo appieno come sia mutata la situazione con l'avvento di internet.

Chi legge più recensioni su carta quando si può farlo gratis e facilmente sul web? Meno facile è reperire le informazioni disponibili nella vostra rivista, che compie uno splendido lavoro nel trattare argomenti elaborati con chiarezza, concisione ed affidabilità. Tutte cose che si tende a perdere quando una ricerca sul web raggiunge una certa complessità e lunghezza (o perlomeno che richiedono un lungo processo di selezione).

[...]

Sergio T.

**Francesco:** che cosa posso dire in due sole righe? Grazie!!! E scusaci per aver dovuto tagliare la tua mail!



## Julie

Fotografa e  
giornalista otaku  
[www.dragolab.it](http://www.dragolab.it)

## Miirō



Hair &  
makeup

## Kozue Haruna

Modella e Net Idol  
[www.h7.dion.ne.jp/~harunan](http://www.h7.dion.ne.jp/~harunan)  
[blog.livedoor.jp/harunaworld/](http://blog.livedoor.jp/harunaworld/)

## Amano Ai

Modella e Net Idol  
[amanoai.chu.jp](http://amanoai.chu.jp)  
[blog.amanoai.chu.jp](http://blog.amanoai.chu.jp)

Haruna e Ai chan sono due fra le Net Idol più famose in Giappone. Amano Ai (che ha ripreso il nome dalla protagonista femminile del manga Video Girl Ai) appare regolarmente in TV e sulle principali riviste giapponesi.







**IL DREAMCAST TORNA A VIVERE CON UN NUOVO SHOOTER A SCORRIMENTO VERTICALE!**

# TRIGGER HEART EXELICA

**WARASHI...**

di Alex Kierkegaard

Dopo anni passati a produrre interessanti titoli sul mahjong, Warashi ritorna sulla scena STG (Shooting game) per sfruttare l'onda della (relativa) rinascita del genere. Sfortunatamente per loro, sembra che non ci sia molto da sfruttare, dal momento che gli arcade gamer li stanno praticamente ignorando. Infatti, come è successo per gli shooters di Milestone, Chaos Field e Radirgy, io prevedo che in meno di un anno sarà difficile trovare posto in Giappone per il cabinet di Exelica.

Il motivo di questo scarso successo ■ che **Triggerheart Exelica** è uno shooting game dove, in pratica, fai molto poco shooting. Quello che invece devi fare è il Lock-On (prendere il controllo) per catturare le navi nemiche, quindi usarle come scudi e/o lanciarle addosso agli altri nemici. Anche se devi usare il pulsante di fuoco in certe occasioni Exelica rimane nei fatti e nel feeling un puzzle game, e mentre in sé non è una cosa malvagia, è arduo da spiegare il perché i fan degli shooters non lo amino.

In ogni caso la meccanica della cattura è senza dubbio l'aspetto prorompente del gioco, ed ecco spiegato come funziona. Un pò come in **Psikyo's Zero Gunner** (1997), tenendo premuto il bottone chiamato "anchor shoot" esegui il lock-on su qualunque nemico che hai davanti. Mentre sei nella modalità lock-on il tuo sparo è automaticamente mirato sul bersaglio, senza riguardo ■ dove ti trovi sullo schermo, e la velocità di volo diminuisce fino ■ strisciare (questo è utile particolarmente contro i boss, perché è come il tiro focused negli shooters di Cave che ti aiuta ■ navigare nelle fiamme di proiettili con più

accuratezza). Questo funziona solo per le unità da terra e per i boss; qualcosa di completamente diverso accade con l'uso dell'anchor shoot contro nemici volanti.

I nemici volanti possono essere catturati, se tenete premuto il bottone anchor abbastanza a lungo. Più grande è il nemico, più tempo ci vorrà per catturarlo; ■ piccole navicelle sono catturate quasi all'istante, mentre per quelle più grandi può volerci qualche secondo (durante i quali dovrai schivare i proiettili in arrivo perché non puoi sparare mentre catturi). Durante la cattura appare un contatore vicino alla navicella nemica dandoti indicazione di quanto tempo ci vuole perché il processo sia completo. Quando hai catturato un nemico hai due possibilità: puoi usarlo come scudo, o puoi spararlo via e distruggerlo contro altri nemici. Se lo usi come scudo devi fare attenzione alla sua barra di energia, che scende con ogni colpo che assorbe, finché la navicella esplode (l'esplosione non danneggia te, ma solo i nemici, inclusi le unità di terra e i boss).

Sparare un nemico catturato è più complicato. Ci sono due modi per farlo, entrambi utili a seconda della circostanza. Il modo facile è di dare alla navicella un leggero colpo in una direzione, causando così una collisione coi nemici vicini. Il modo difficile è di farlo oscillare intorno a te qualche volta per guadagnare il momento giusto, e a quel punto spararlo via. La seconda tecnica può essere un pochino più difficile da eseguire, ma se la fai bene puoi eliminare molti nemici in un colpo solo, e allo stesso tempo creare un percorso dentro una fitta nube di proiettili. Ancora, facendo ruotare un nemico di continuo

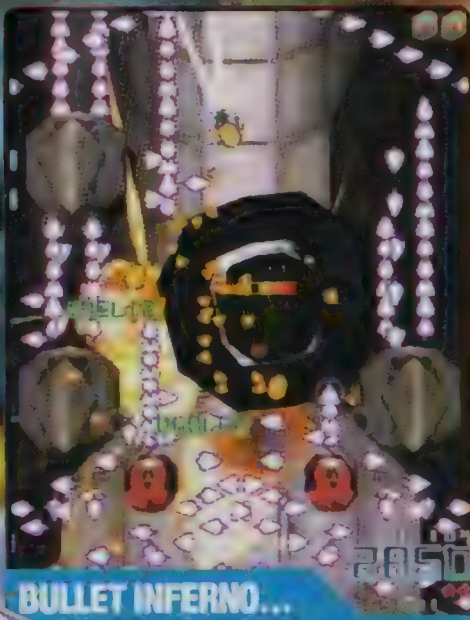
puoi portarlo dietro, per poterne far uso successivamente (mentre si inizia lo scontro con un boss, per esempio). Ed è più o meno come funziona il capturing. Ci sono anche dei power-up per lo sparo normale, così come ci sono le bombe-pulischi schermo (obbligatorie!), i quali sono utili all'inizio poi però diventano superflui una volta che userete ■ meccaniche di cattura in maniera efficiente. Oh, ho scordato di menzionare la scelta fra i due personaggi selezionabili - i "Triggerhearts" Exelica e Cruel Tear - che differiscono solo quanto al tipo di sparo: Exelica usa uno sparo a spruzzo mentre Cruel Tear uno sparo lineare. A parte questo, si controllano nello stesso modo.

I controlli richiedono un pò di pratica, e il fatto che il tutorial non mostri i bottoni sullo schermo mentre spiega come giocare non aiuta molto. La difficoltà maggiore sta nel far ruotare il nemico.

## Funziona così:

Appena catturato un nemico puoi tenere premuto il pulsante di fuoco per tirarlo gradualmente verso di te (che è utile se hai intenzione di usarlo come scudo), o puoi in aggiunta iniziare a ruotare lo stick (sia in senso orario che antiorario), per iniziare l'azione di rotazione. La seconda opzione è tosta perché devi mantenere un ritmo costante alla rotazione, e anche perché rende il tuo personaggio effettivamente senza difese (schivare è quasi impossibile mentre stai ruotando). Rilasciare il nemico a questo punto darà come risultato che lui volerà via, lontano da te, con una velocità pari alla vostra velocità di rotazione e nella direzione in cui stavate guardando quando avete rilasciato il pulsante anchor.





## BULLET INFERNO...

Un'altra cosa non facile è dare il giusto timing per il rilascio della navicella nemica di modo che parta nella direzione che volete voi, invece di sparire dallo schermo a caso.

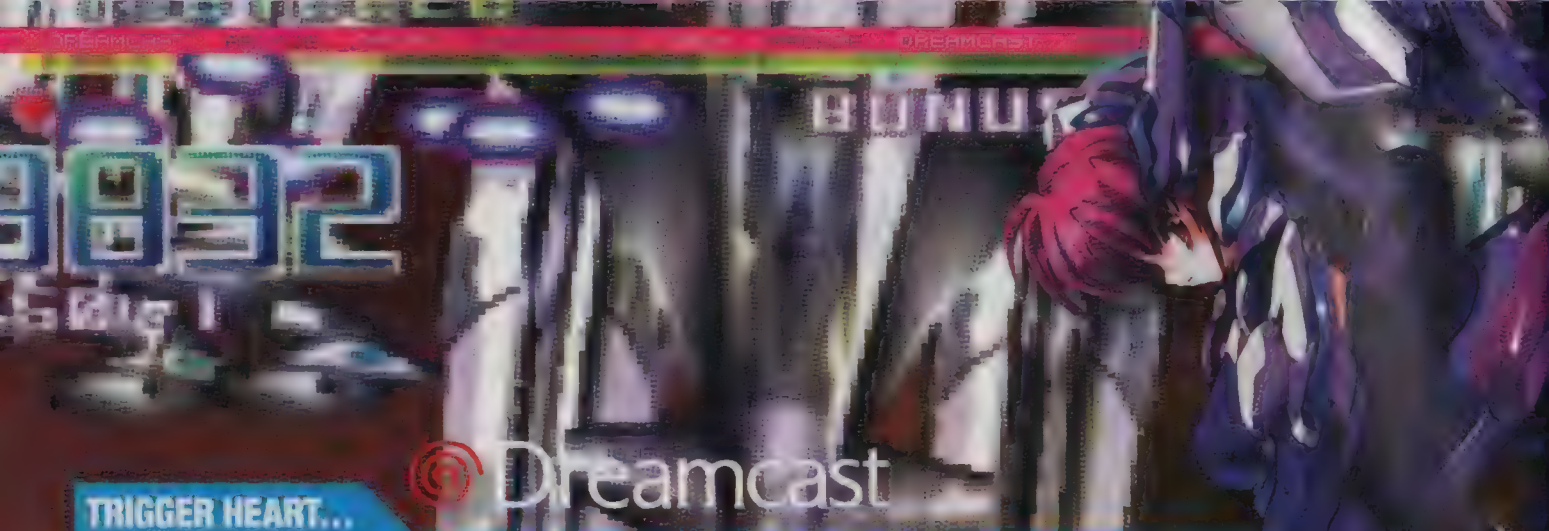
Tutte queste cose non risultano immediate al giocatore, dal momento che è un sistema diverso da qualunque cosa abbiate giocato finora, e sicuramente butterete via un sacco di crediti solo per imparare a giocarci. La cosa bella è che il sistema funziona molto bene una volta padroneggiato, ed è molto più divertente nella pratica che leggere la mia spiegazione o guardare del video. I designers di Warashi mentano una pacca sulle spalle per il lavoro qui svolto: sembra che tutti questi anni spesi a fare giochi sul mahjong non abbiano diminuito le loro capacità di creare shooter games. Ora, realizzare un punteggio alto è il cuore del gioco, e anche questo è fatto molto bene. I nemici distrutti rilasciano oggetti gialli che lentamente crescono di dimensioni e valore, col passare del tempo. Più ne raccogli maggiore sarà il moltiplicatore di punteggio. Gli oggetti devono essere raccolti manualmente, eccetto quelli che vengono da nemici distrutti con un lock-on, che vengono raccolti in automatico. Una buona idea è quella di usare spesso i nemici catturati come scudi dal momento che tutti i proiettili che gli finiscono contro si trasformano in oggetti e sono direttamente raccolti. In aggiunta, alla fine di ogni livello ricevi un bonus per le vite e le bombe rimanenti, numero totale di oggetti raccolti, e anche un bonus-peso che dipende dal numero e dalla dimensione dei nemici catturati durante lo stage. Ma c'è di più! Warashi ha implementato quello che si chiama il **Variable Boss Attack System (V.B.A.S.)** che è un modo diverso per chiamare quello che tutti gli altri chiamano

"grado". In pratica tanti più oggetti hai addosso quando raggiungi un boss, tanti più sciami di proiettili impazziti ti lancerà contro. Anche qui complimenti a Warashi per aver reso chiaro il funzionamento di questo sistema (sul loro sito web), così che i giocatori possano aggiustare le loro strategie di conseguenza, senza sprecare ore senza fine a sperimentare, come accade normalmente in altri rank-heavy shooters (come **Raizing** e quelli disegnati da Yagawa). Sembra un pò complesso, vero? Infatti di tutti gli shooters a cui ho giocato recentemente solo il sistema di **Radirgy** (ndr disponibile su Dreamcast, GameCube e PS2) è di una complessità paragonabile.

E trovo divertente che entrambi questi giochi facciano lo stesso errore fatale, ovvero pensare che l'aspetto più importante di uno shooter è il suo sistema di punteggio, conosciuto come "scoring gimmick". Infatti ci sono fan del genere che usano la parola gimmick per descrivere la crescente difficoltà che gli sviluppatori implementano per differenziare i loro giochi da quelli degli altri. Ma se lo "scoring gimmick" non è l'aspetto più importante di uno shooter, allora qual'è? Per rispondere a questa domanda bisogna guardare alla funzione che ha il punteggio, e come questi complessi sistemi di scoring siano venuti alla luce. L'idea originaria era che il punteggio doveva riflettere quanto bene stavi facendo nel gioco. Nei tempi andati questo punteggio andava di pari passo semplicemente col numero del livello, così la volta che avevi finito il gioco avevi più o meno ottenuto il massimo punteggio. Sistemi di punteggio più complessi hanno fatto la loro comparsa verso la metà degli anni '90, e il loro scopo principale era di aggiungere longevità, rigiocabilità e profondità agli altrimenti monotoni shooters, così che i giocatori avessero una buona ragione per tornare a giocarci anche dopo che ne avevano visto il finale. Allora che cosa fa la differenza tra uno shooter buono e uno cattivo se non il sistema di punteggio? È la differenza tra qualcosa come **Ketsui** (della Cave) e sforzi di terza categoria come **Radirgy**: gli schemi di movimento e di fuoco dei nemici; i momenti di "wow"







## Dreamcast

### TRIGGER HEART...

quando i boss liberano la loro potenza di fuoco distruttiva; la possibilità aggiuntiva di causare danni di massa a nemici e ostacoli; il layout degli stages: la musica che ti prende dentro - tutte queste sono cose che contribuiscono a creare un grande shooter. Tutte queste sono cose di cui **Triggerheart Exelica** e altri simili opere recenti difettano.

Alla Warashi hanno pensato che il sistema di punti è l'aspetto più importante del gioco, e così ha dedicato tutto il tempo e le risorse a sviluppare quello, mentre trascurava ogni singolo altro aspetto per creare uno shooter decente. Tutti i nemici si assomigliano e si muovono come i blob amorfi vagamente meccanici che in realtà sono; la tua cuginetta di dodici anni può disegnare boss più memorabili, e i loro schemi di fuoco sono prevalentemente copie a basso prezzo di quelli trovati in altri giochi precedenti; gli sfondi sono un casino fangoso oppure sembrano l'interno di un magazzino vuoto... ci sono esattamente zero momenti "wow" nel gioco, e non c'è ragione per voler vedere cosa riserva lo stage successivo (altri blob, senza dubbio). Potresti anche giocare con uno sfondo bianco con nemici fatti di linee nere, perché è così che sembra: un gioco online in flash con una meccanica intrigante di lancio-sparo. E non è una questione di numero di poligoni o effetti flashosi. Potevano scegliere per un look minimalista, per esempio stilizzato, invece che questo casino amatoriale (nei fatti accostare il look e il design di questo a un gioco amatoriale è un'offesa agli

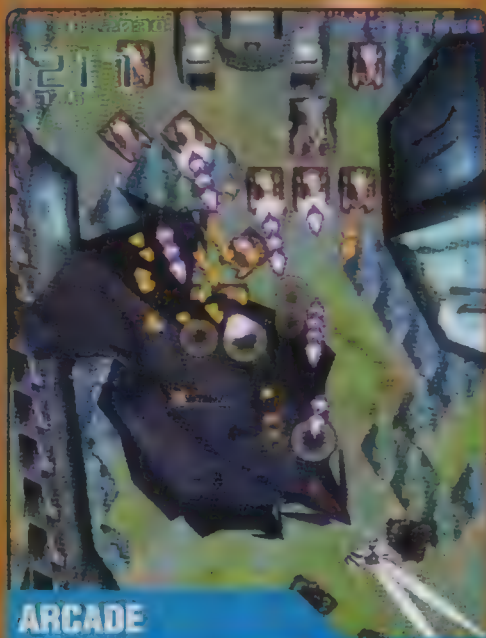
amatori). Gli artisti e i disegnatori di personaggi che hanno lavorato su **Exelica** non sono riusciti a cogliere nel segno e il risultato non è un gran piacere per gli occhi (ndr ad esclusione delle ottime illustrazioni bishoujo che compensano in parte le mancanze del comparto grafico degli stage). E sfortunatamente, non solo gli occhi ma anche le orecchie soffrono mentre ci giochi, per gli stressanti effetti sonori confusi e dai toni alti. L'unica cosa che si salva è la colonna sonora, che è un flashback ai cani e vecchi giorni dei sintetizzatori musicali a 16-bit.

Quello che non rende migliore la situazione è la mancanza di sessioni cariche di adrenalina, a meno che tu non stia giocando come dovrebbe essere giocato usando continuamente le meccaniche di cattura.

Il passo è lento e metodico e include tante strategie e scontri coi boss pianificati nel dettaglio, con solo una piccola dose di improvvisazione o di buoni riflessi. **Exelica** è tutto schema, ed ecco perché all'inizio ho detto che sembra più un puzzle game che uno shooter. Il problema è che è troppo complesso per essere uno shooter e troppo difficile per entrarci come puzzle game, ed ecco spiegato perché ci giocano così poche persone. Ma non è assolutamente una completa debacle. Far ruotare i nemici più grossi, sparare a quegli altri e evitare proiettili mentre usiamo un sacco di oggetti è un'esperienza non paragonabile a un qualsiasi altro shooter game, ed è dannatamente divertente

quando inizia a girare come dovrebbe. Un mio amico, che non ne sa niente di shooters, mi ci ha visto giocare un giorno ed è rimasto davvero impressionato. Penso che quando più

persone potranno giocare a questo titolo come si deve (ci vuole un pò di buona pratica) ci saranno altri giocatori che vedranno, ed eventualmente si appassioneranno. Se alla Warashi fossero stati più furbi su questo, e avessero combinato il sorprendentemente ben fatto sistema di cattura con sessioni di shooting puro, devolvendo più sforzi per la presentazione e il design complessivo, ne sarebbe uscito un gioco epico. Speriamo che i programmatori capiranno questi sbagli e torneranno la prossima volta con un gioco che sia da raccomandare con tutto il cuore. Speriamo almeno che non mollino tornando a fare altri giochi sul mahjong...



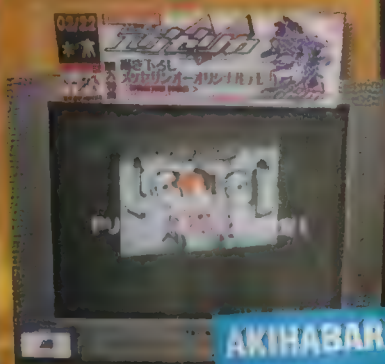
ARCADE



ARCADE

### Dreamcast Mania:

Dopo mesi di astinenza gli appassionati di shooters e i sostenitori del Dreamcast non hanno che l'imbarazzo della scelta. Da **Trigger Heart Exelica** a **Karous** (della Miestone) fino ad arrivare al gioco homebrew "Last Hope" già disponibile in verso cartuccia per Neo Geo. Non si tratta di capolavori ma ogni vero videogiocatore dovrebbe dare il proprio supporto a tutti i coraggiosi produttori di nuovi titoli per il nostro amato Dreamcast!



AKIHABARA



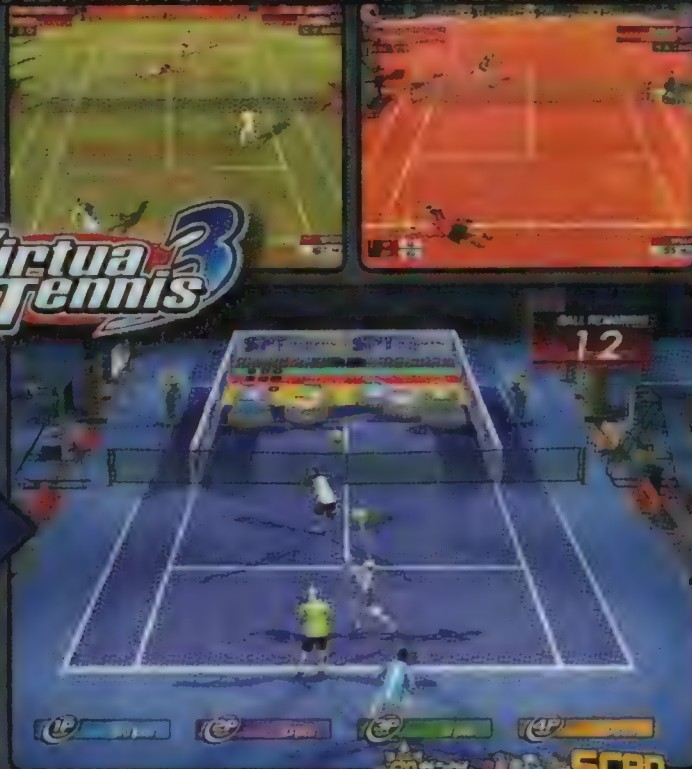


## Virtua Tennis 3

**Publisher: SEGA**

**Platforme: PSP, Playstation 3, Xbox 360**

Il tennis arcade per eccellenza torna in veste Next-Gen, su Playstation 3 e Xbox 360, e anche in una versione portatile per la PSP. Una migliore gestione dei controlli e tante nuove modalità (World Tour e Party), oltre ad un comparto tecnico all'avanguardia, sono gli ingredienti di Virtua Tennis 3. La versione Playstation 3 ha l'opzione per abilitare il sensore di movimento del Sixaxis (il controller di PS3), mentre quella Xbox 360 ha il gioco online. In esclusiva Non mancano i mini-giochi per la versione della serie. La versione PSP è quella che ci ha colpito maggiormente, perché dà la sensazione di avere fra le mani un sistema arcade Lindenberg.



## GAMERS: Cosa stiamo giocando?

In questo momento, fra Next Gen, Old Gen, Portatili, Retrogame, Doujin, homebrew, e chi più ne ha più ne metta, per i videogiocatori c'è solo l'imbarazzo della scelta. Il problema non è più avere un gioco da giocare ma riuscire a selezionare fra la massa di titoli disponibili i giochi più vicini ai propri gusti. Escono talmente tanti titoli che servirebbero due vite per giocare tutte le novità, se poi aggiungiamo la passione per i retrogames allora il problema (si sa per dire) diventa ancora maggiore. Quindi in redazione abbiamo pensato di creare questa nuova rubrica che raccoglie una selezione dei videogiochi che con cui ci stiamo divertendo in questo momento. Ovviamente oltre alle immancabili novità ci sono alcuni capolavori del passato, doujin games per PC e, per gli appassionati di ragazze bidimensionali, anche un videogioco hentai segnalato dalla redazione di GX (sorella maggiore di Gamers)!



## Virtua Fighter 5

**Publisher: SEGA**

**Platforme: Playstation 3**

Arrivato a fine febbraio in tutti i negozi giapponesi, Virtua Fighter 5 è uno dei titoli di maggior rilievo del lancio europeo di Playstation 3. Il quinto capitolo della saga, oltre ad essere caratterizzato da una grafica (forse) superiore a quella arcade e dall'ottimo gameplay che da sempre contraddistingue la serie, introduce due nuovi lottatori: Eileen (giovane ragazza cinese praticante il "monkey kung fu" che si è iscritta al torneo per incontrare Pai Chan) e El Blaze (wrestler messicano che lotta con la tecnica del "lucha libre"). Ovviamente resteranno tutte le vecchie glorie (tra cui Aoi, Pai, Lau, Sarah, Shun Di, Kage e Jeffry) con, magan, qualche

piccola modifica dovuta al passare del tempo... si sa, tutti prima o poi invecchiano. Oltre alle solite rifiniture negli stili di combattimento, è presente una sezione interamente dedicata alla personalizzazione dei personaggi (oggetti, vestiti, taglio di capelli, etc). Inoltre la versione PS3 offre un'interessante modalità Dojo, dove il giocatore potrà spendere il proprio tempo per allenare al meglio il suo personaggio preferito. Una nota negativa è il versus mode non sfrutta la modalità online della PS3. In conclusione possiamo dire che Virtua Fighter 5 si presenta come un gioco solido, tecnico, e ben bilanciato. Sicuramente un must per i fan della serie specialmente qui in Italia dove la versione normale arcade è praticamente inesistente (lasciamo poi perdere la 5.1 su cui si basa VF5 per PS3).

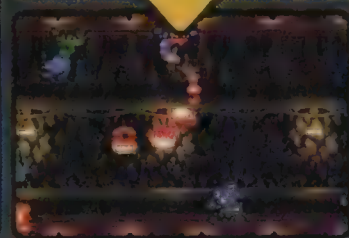


## GUNSTAR HEROES

**Publisher: Treasure**

**Platforme: Virtual console (Wii) MEGADRIE**

Uno dei platform più belli apparsi sul Megadrive rivive grazie alla Virtual Console di Nintendo Wii. Gunstar Heroes è un platform, un picchiaduro e un gioco d'azione. È un po' come giocare a Super Mario, King of Fighters e Metal Slug uniti insieme. È l'unione di più generi è la dimostrazione che non è il genere a fare il gioco, ma il tutto dipende dalla bravura dei programmatori. Descrivere un gioco come questo in queste righe? Troppo poche per riportare tutte le emozioni e il divertimento che Gunstar Heroes regala ogni momento. Sicuramente è uno dei titoli per la Virtual console Nintendo più consigliati.



## SD GUNDAM SCAD HAMMER

**Publisher: Banpresto**

**Platforme: Nintendo Wii**

Se siete appassionati di Gundam la versione SD finalmente potete controllare il vostro mobile suit super deformato, il suo martellone, grazie a Gundam Scad Hammer per Wii. Questo titolo punta tutto sul divertimento demolitorio: dobbiamo ammettere che l'implementazione dei controlli con il Wiimote ha dato i suoi frutti creando un feeling immediato tra giocatore e giocatore. Grafica e suono non fanno gridare al miracolo, ma la giocabilità e la sensazione di così tanta distruzione è inappagabile. Se siete dell'an della serie del mitico mobile suit bianco non dovete assolutamente lasciarlo sfuggire.





### ZELDA A LINK TO THE PAST

Publisher: Nintendo  
Piattaforma: SNES - Virtual console

Dopo i primi due episodi apparsi sul NES, un terzo Zelda è entrato nella ricca offerta di titoli Super Nintendo. Giudicato da tutti come uno tra i migliori capitoli della saga delle avventure del giovane elfo, "Zelda: A Link to the Past" riprende le meccaniche di gioco

del primo, indimenticabile episodio, e lo rafforza con la forte interazione del protagonista col mondo che lo circonda, la contrapposizione tra mondo di luce e d'ombra, e la presenza di moltissime sub-quest che aumentano la longevità del titolo, oltre a una grafica coloratissima. Se non lo avete giocato all'epoca vi consigliamo di acquistarlo su Ebay o per la Virtual Console (al prezzo di 500 Wii point).

### PHOENIX WRIGHT 2 JUSTICE FOR ALL

Publisher: Capcom  
Piattaforma: Nintendo DS

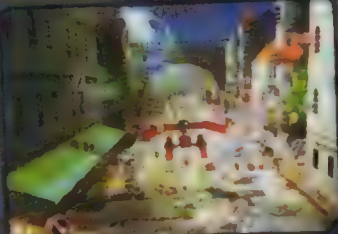
Secondo episodio delle avventure dell'avvocato più famoso nel mondo dei videogiochi, "Phoenix Wright: Justice for All" è il remake di Gyakuten Saiban 2, rilasciato anni fa per Game Boy Advance e mai distribuito in Giappone. Il gioco presenta le stesse caratteristiche del prequel, un "more the same" che si adatta perfettamente a Nintendo DS. Gli sviluppatori non hanno inserito nessun caso extra in Phoenix Wright, molto probabilmente perché occupati a completare la realizzazione di Gyakuten Saiban 4, previsto entro la fine di questa estate.



### ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Publisher: Nintendo  
Piattaforma: Wii - Gamecube

Il degno erede di Ocarina of Time: bastano queste parole per descrivere l'ultimo capitolo di Zelda, definito da molti come il miglior capitolo della saga. Zelda Twilight Princess è un titolo più cupo se confrontato con gli episodi passati, ma non per questo meno appassionante. Per completarlo al 100% sono necessarie quasi 80 ore di gioco, il gameplay grazie all'utilizzo del Wiimote è estremamente coinvolgente, anche il level design è allo stato dell'arte e la caratterizzazione dei personaggi, soprattutto quello di Midna, è stata curata moltissimo. Un gioco da possedere assolutamente.



### SPLATTER HOUSE

Publisher: Namco  
Piattaforma: PC - Virtual console

Sono passati quasi vent'anni dall'uscita di Splatter House su PC Engine, ed è incredibile come ancora oggi il titolo Namco sappia regalare ore ed ore di divertimento con una grafica composta da una manciata di pixel. Il gioco è un picchiaduro 2D a scorrimento con un'ambientazione decisamente splatter proprio come dal titolo del gioco. Oltre ai tipici calci e pugni, il protagonista Rick può sferrare degli attacchi speciali ed usare delle armi devastanti per farsi strada tra i sette livelli pieni zeppi di nemici (ndr i mostri sembrano usciti da uno dei libri di Lovecraft). Visto l'alto tasso di violenza, è presente un avviso appena avviato il gioco.



### GUNNER HEART

Publisher: Easy Game Station/Dojin  
Piattaforma: PC

Dalla Easy Game Station arriva Gunner Heart, un nuovo sparattutto tridimensionale con ambientazione fantasy. Il design dei personaggi principali (stile manga) è molto buono, e anche i modelli poligonali degli aerei e dello scenario sono piacevoli da guardare anche se trattandosi di una produzione semi-amatoriale (Dojin) non raggiungono il livello grafico di videogiochi come Gears of War. Gunner Heart offre comunque un'ottima giocabilità e ore di divertimento. I comandi sono semplicissimi, con i tasti direzionali si comanda il velivolo, il tasto Z serve per il fuoco primario mentre il tasto C per il turbo.



### GUNDAM MUSOU

Publisher: Bandai/Namco  
Piattaforma: Playstation 3

Nato da una collaborazione tra Namco-Bandai e Koel, Gundam Musou è il secondo titolo Playstation 3 ambientato nell'universo del popolare anime giapponese. Sviluppato dal team interno Omega Force (lo stesso della saga di Dynasty Warriors), il gioco è caratterizzato da un gameplay basato sui combattimenti in campo aperto contro centinaia di nemici in contemporanea. È possibile scegliere tra decine e decine di mobile suit, gli scenari sono ambientati anche nello spazio e sono presenti degli intermezzi animati tra una battaglia e l'altra.

Si tratta di un esperimento certamente interessante, dove maggior attenzione è stata posta sul gameplay piuttosto che sul comparto tecnico (molti modelli tridimensionali sono infatti riutilizzati dal precedente, e purtroppo mediocre, "Mobile Suit Gundam Crossfire"). La grafica del gioco è incredibile, vedere decine di mobile suit muoversi tutti insieme nello schermo contemporaneamente è qualcosa che fino ad ora non avevamo mai potuto vedere in un gioco di Gundam. Anche la giocabilità risulta ottima e coinvolgente. Già disponibile nella terra del Sol Levante, Gundam Musou è previsto anche in occidente in un'ancora imprecisata uscita 2007. Attenzione: non confondete Musou con il deludente Crossfire (fra i titoli di lancio in Europa).







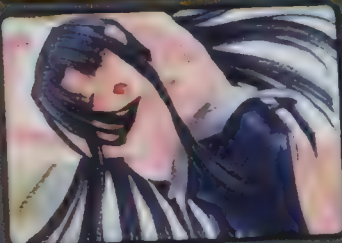
## HOKUTO NO KEN

**Publisher:** SEGA

**Piattaforma:** PlayStation 2

Questa è la trasposizione dell'arcade "Fist of the North Star": picchiaduro 2D realizzato nel 2005 dal team Arc System (Guilty Gear). Il gioco non è eccellente ma a noi maniaci di manga diverte molto e

comunque, insieme a "Hokuto no Ken: Seiki Matsuri Kyūshū Densetsu" per PS1, è il migliore videogioco ispirato dalla grande saga della scuola di Hokuto (no, il gioco di Ken per Megadrive non fa testo). Noi comunque aspettiamo di poter provare anche l'online game per PC in sviluppo presso la GunHo. [www.hokutonoken-online.jp](http://www.hokutonoken-online.jp)



## EXCITE TRUCK

**Publisher:** Nintendo

**Piattaforma:** Nintendo Wii

È totalmente arcade l'ultimo racing game di Nintendo per Wii. Sviluppato dai ragazzi di Monster Games, Excite Truck è il terzo episodio della serie Excite, iniziata sul NES e continuata sul Nintendo 64. Per giocare a Excite Truck basta tenere il Wiimote impugnato in maniera orizzontale ( ndr. come quando si gioca con i titoli Virtual Console del NES). I comandi sono ridotti all'osso: ovvero un tasto per accelerare, uno per frenare ed infine un altro per attivare il turbo. Si sterza inclinando a destra o sinistra il controller della console e durante un salto è possibile inclinare il veicolo sempre

strutture il giroscopio del Wiimote. Gli effetti luce e la fluidità delle animazioni come l'accuratezza con cui sono stati definiti mezzi e ottima la grafica è piacevole e non faticosa da guardare soprattutto quando si raggiungono alte velocità con il proprio bolide. In Excite Truck per vincere non bisogna tagliare per primi il traguardo, ma raccogliere delle stelline disseminate lungo il tracciato. Sono supportati i due giocatori tramite schermo condiviso, purtroppo però è assente la modalità di sfida in Internet. Ma poter sbloccare tutte le coppe del gioco bisogna completare ciascun torneo ottenendo la singola coppa di livello 5. Mentre per sbloccare la "Coppa Platino" dovete completare la coppa Platino in modalità Super Excite.

## FINAL FANTASY XII

**Publisher:** Square/Enix

**Piattaforma:** PlayStation 2

Finalmente disponibile anche in Italia, il dodicesimo capitolo della saga di Final Fantasy creata da Square-Enix segna un netto cambiamento nel genere JRPG. Ambientato nel vasto mondo di Ivalice, già visto in Final Fantasy Tactics e Tactics Advance, il titolo Square non ha una storia lineare e i combattimenti non sono più casuali come in passato. I nemici infatti sono visibili durante l'esplorazione in maniera tale che il giocatore possa decidere se combattere contro di loro oppure no. In ogni momento è possibile scegliere il personaggio del party da controllare, e per chi desidera una completa automatizzazione dei combattimenti basta che usi "Gambit" ( ndr. una specie di macro evolute). Le magie sono suddivise in cinque tipi: magia bianca, magia nera, magia verde, magia del tempo, magia arcana. Sebbene già sull'hardware datato di PlayStation 2, la grafica è ad altissimi livelli e le animazioni sono tra le migliori mai viste in un videogioco.



## PRETTY SOLDIER A.D. 2048

**Publisher:** Jast USA

**Piattaforma:** PC

Pretty Soldier Wars A.D. 2048 è un divertente e coinvolgente simulation game con ambientazione fantascifica in cui una squadra di cyborg geneticamente modificati deve combattere per salvare l'umanità da un gruppo di mostri nati da esperimenti batteriologici. Ovviamente questi biosoldati sono delle ragazze super sexy (disegnate dal bravissimo Saeki Hokuto) e, trattandosi di un gioco hentai, potete immaginare il resto... Le sequenze di combattimento a turni sono alternate da sequenze "clicca e leggi" in cui si può fare la conoscenza delle belle combattenti cyborg. Come al solito il gioco non verrà distribuito ufficialmente in Italia, ma è possibile acquistarlo online a \$29,95 sul sito della JAST USA. [www.jastusa.com](http://www.jastusa.com)

## POLICENAUTS

**Publisher:** Konami

**Piattaforma:** PlayStation 1

Tutti conoscono Hideo Kojima, ma pochi sanno che oltre a Metal Gear Solid è stato impegnato in tanti altri progetti, come un certo Snatcher e Policenauts. Quest'ultimo è uno dei titoli più impor-

tanti del genere avventura grafica clicca e leggi ed è un videogioco cult per tutti gli appassionati giapponesi. Purtroppo, come capita spesso con le produzioni del Sol Levante, Policenauts non è mai stato tradotto per il mercato occidentale, anche se la community di fan si stanno impegnando molto per realizzare una traduzione (amatoriale) in inglese. [policenauts.net/english/](http://policenauts.net/english/)



## SISPRI GAUNTLET

**Publisher:** DS

**Piattaforma:** PC

In questo doujin game 2D della DS, potrete comandare una delle quattro ragazze di un gruppo creato per difendere la Terra dall'invasione di robot con strane sembianze femminili. Ogni ragazza ha un'arma differente: mitragliatore, spade dei samurai, lama rotante e carte magiche. Il gioco è diannatamente divertente e dopo pochi minuti il monitor del vostro PC diventerà un'orgia visiva di proiettili e personaggi SD stile manga. Character design e animazioni sono di altissimo livello: siamo convinti che un gioco come Sispri Gauntlet non stonerebbe su una console come il PSP o il DS, noi non riusciamo a smettere di giocare. <http://d5-dot.net>





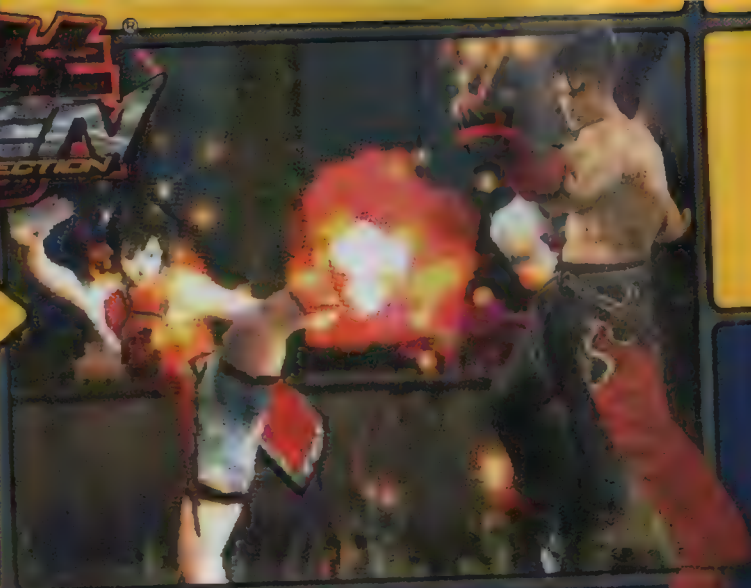
## TEKKEN DARK RESURRECTION/HD

Publisher: Namco

Piattaforma: Playstation 3 - (PSP)

In attesa di Tekken 6 potete scaricare sulla vostra PS3 nuova fiammante Tekken Dark Resurrection: porting dell'omonimo arcade. Noi siamo giocando con la versione giapponese e siamo convinti che se Sony manterrà questi prezzi (2000 yen equivale a circa 12 euro) e questa qualità per i titoli da scaricare dallo shop PS3 ci sono ottime possibilità che la nuova (e costosa) macchina Sony possa recuperare il terreno perduto rispetto alle altre Next Gen. Rispetto alla ottima versione PSP (castrata solo da un controller poco adatto ai picchiaduro) ci sono meno

opzioni di gioco, ma avere un porting da arcade con una grafica superiore alla versione originale (qui si parla di 1080p a 60fps) è il sogno di qualunque vero gamer! I maniaci della potenza obietteranno che la grafica è inferiore a quella di Virtua Fighter 5, ma secondo noi questo è un titolo da scaricare assolutamente. C'è addirittura chi ha affermato che si tratta di un gioco oldgen su console next-gen... noi proseguiamo sulla nostra linea del divertimento: se un gioco ci piace, ci piace e basta e filosofeggiare su cosa sia la nextgen, e chi ne faccia parte, non ci interessa molto...

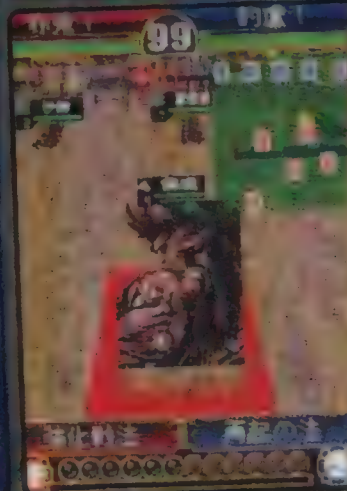


## FINAL FANTASY III

Publisher: Square/Enix

Piattaforma: Nintendo DS

Uscito lo scorso anno sul territorio giapponese, il remake di Final Fantasy III per Nintendo DS ha registrato fin da subito un notevole successo di vendite. Grazie sia alla popolarità del marchio, che all'enorme diffusione del portatile Nintendo DS, Final Fantasy III è disponibile in lingua inglese e presto anche in versione europea. Questo episodio di Square-Enix porta la firma di Hiromichi Tanaka, uno dei principali designer del capitolo originale apparso nel 1990 sul NES. L'intera grafica in 3D è stata aggiornata alcune innovazioni per sfruttare al meglio le funzionalità del touch screen del Nintendo DS.

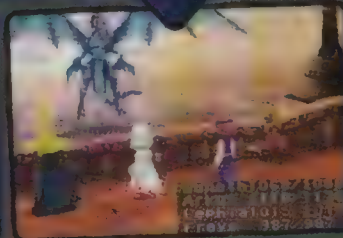


## SENGOKUSHI TAISEN

Publisher: SEGA

Piattaforma: Nintendo DS

Basato sull'omonimo gioco arcade (arrivato in Europa), Sengokushi Taisen si adatta perfettamente al touch screen della console portatile Nintendo DS. La Sega ha effettuato un ottimo porting in cui la precisione si tratta nella versione B dell'arcade) e il risultato è un titolo che è un must assoluto per gli appassionati del genere. Oltre ad avere tutte le card della versione arcade, Sengokushi Taisen DS ha anche diverse card esclusive. Il titolo si gioca tenendo il DS in verticale e muovendo le card con il pennino. Che dire? Da giocare in attesa che qualcuno decida di importare la versione arcade (ovviamente stiamo solo sognando).



## METAL GEAR SOLID OPS

Publisher: Konami

Piattaforma: Sony PSP

Metal Gear Solid approda su PSP, dopo il non troppo convincente spin-off Metal Gear Acid. Gli eventi di Metal Portable Ops hanno luogo 6 anni dopo quanto successo in Snake Eater, il terzo capitolo di MGS apparso su Playstation 2. Il gameplay è stato perfettamente adattato alla console portatile di Sony. La principale novità è il cosiddetto

## MOTOR STORM

Publisher: Sony

Piattaforma: Playstation 3

Motor Storm è probabilmente il più divertente titolo di lancio della PS3. Un gioco di guida ben realizzato ma senza la pretesa di diventare un capolavoro assoluto. L'azione è frenetica e coinvolgente e

la colonna sonora (sapiante mix fa rock, techno e metal) rende l'esperienza di gioco ancora più divertente. Peccato solo che i video che Sony aveva mostrato un paio di anni fa all'E3 fossero palesemente pretenziosi e non in real time come pretendeva di farci credere Ken... bah... Saremo dei retrogamer senza speranza ma a noi Motor Storm piace molto anche a "soli" 720p e 30fps!



"Comrade System": un sistema di reclutamento obbligatorio all'inizio di ogni missione. In pratica, Naked Snake prima di intraprendere qualsiasi operazione dovrà formare una squadra di quattro elementi e la scelta non dev'essere casuale dal momento che ogni personaggio ha abilità differenti che si adattano o meno alla missione da svolgere. I patiti del gioco online saranno contenti di sapere che Portable Ops ha modalità multiplayer molto simili a quelle già viste in MGS3. Segnaliamo infine che i filmati sono sottoforma di fumetto animato, disegnato da Ashley Wood.







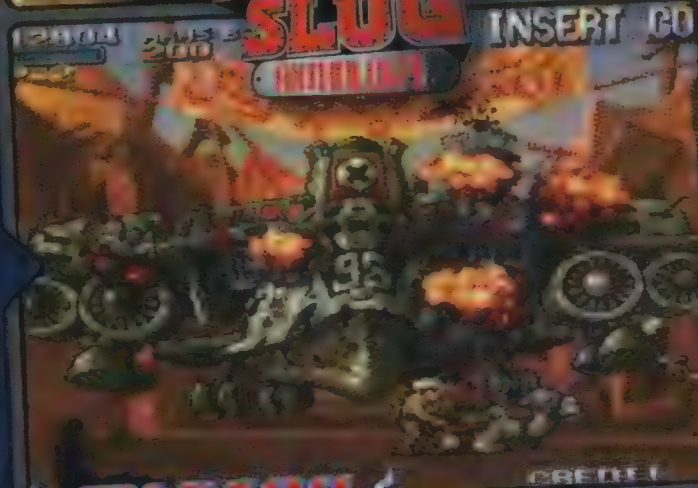
## METAL SLUG ANTHOLOGY

**Publisher:** Playmore  
**Platforma:** Sony PSP2, PSP, Nintendo Wii

Metal Slug Anthology è una collezione di tutti gli episodi di Metal Slug usciti fino ad oggi (dal primo al sesto, incluso Metal Slug X). La SNK Playmore ha realizzato il gioco per Playstation 2, PSP e Nintendo Wii. I comandi per la nuova console Nintendo sono stati modificati per una migliore esperienza col Wiimote e il Nunchuk. Le uniche aggiunte rispetto agli arcade originali sono degli extra: in-game video con gli sviluppatori, galleria di immagini, i titoli musicali. Una collezione indispensabile per tutti gli appassionati di Metal Slug (giocato solo che nella versione PSP). I vari episodi di Metal Slug sono presentati in versione perfezionata.



## METAL SLUG



## BLEACH DS 2nd

## BLEACH DS 2nd KOKUI/HIRAMEKU REQUIEM

**Publisher:** Sega/Treasure  
**Platforma:** Nintendo DS

La mitica Treasure torna con Bleach su Nintendo DS, dopo l'ottimo primo capitolo che non ha affatto deluso le aspettative dei fan dell'omonimo manga e dei picchiaduro in generale. I personaggi selezionabili sono più di quaranta, tutti i lottatori hanno mosse inedite rispetto al prequel e la nuova modalità "Missione" offre la possibilità di svolgere gli incontri sotto determinate condizioni di vittoria. Un'altra novità riguarda la presenza casuale degli Hollow: gli spiriti malvagi antagonisti

## SUPER ROBOT TAISEN W

**Publisher:** Banpresto  
**Platforma:** Nintendo DS

Pubblicato da Banpresto su Nintendo DS, "Super Robot Taisen W" fa parte della serie di Super Robot Wars. Uno schermo è riservato alla visualizzazione della mappa, mentre l'altro serve per gli attacchi e le informazioni sulle unità. Nessuna reale innovazione rispetto al passato a parte l'utilizzo del touch screen per le selezioni e i spostamenti dei mecha sulla mappa di gioco. Il gameplay riprende molto dall'episodio "J" per Game Boy Advance. Ecco la lista delle serie presenti nel gioco: Gaogaiar, Full Metal Panic, Nadaseico, Gundam Wing, SEED, Astray, Tekkaman Blade, Detonator Orgun, Mazinkaiser, Voltron, Getter Robot G, e Shin Getter Robot.



## THE IDOL MASTER

**Publisher:** Bandai Namco  
**Platforma:** XBOX360

The Idol Master è la conversione dell'arcade prodotto dalla Bandai Namco presentato in questo stesso numero di Gamers. Nel gioco vi troverete a imper-

sonare il manager di una Idol, e dovrete allenarla per aumentare la sua popolarità. La crescita della vostra idol è dettata dall'esito di diversi minigiochi. Il motore grafico utilizza il cell shading che si adatta perfettamente allo stile manga di questo gioco un po' strano ma sicuramente interessante (almeno per chi non si spaventa davanti alle schermate in giapponese).

## DEAD OR ALIVE Xtreme 2

**Publisher:** Tecmo  
**Platforma:** XBOX360

Anche l'occhio vuole la sua parte. È dire che questo nuovo gioco della Tecmo si basa proprio su questa riflessione. Il seguito del criticato Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball sviluppato per la prima Xbox ora è tornato su Xbox 360. Sole mare, belle ragazze, cosa chiedere di più? Dal titolo del gioco è scomparsa la parola "Beachvolley" poiché non sarà l'unico passatempo che le ragazze potranno praticare in questo episodio firmato dal game designer Tomonobu Itagaki: saranno due gli sport principali. Il beachvolley e le gare con il motore d'acqua. I moltissimi minigiochi quat-

tro salti in piscina, tiro alla corda, lotta dei sederi, scivolo d'acqua, ruba bandiera, utili per passare il tempo e tra quattro sante compagna: immancabile la presenza del "Photo Mode" dove potrete immortalare le sexy ragazze Dead or Alive in pose molto accattivanti e rivenderle come se fossero proprii maniaci anche se siamo lontani dai capolavori dell'hentai 3D della Illusion soft. La longevità del titolo è praticamente infinita, il gioco offre più di 300 costumi da sbloccare e diverse modalità di sfida online. Speriamo che presto si trovi una patch per poter giocare con le bellezze Dead or Alive in versione topless come era accaduto per il primo titolo di questa divertente serie che sembra continuare a riscuotere un bel successo fra i "giovani" di tutto il mondo.





# SHOOTING LOVE: LA STORIA DEGLI SHOOT'EM UP: (SECONDA PARTE)

di Luca "Retrogaming" Abiusi

Eccoci arrivati al secondo capitolo dedicato a un tipo di videogioco che, dopo anni di successo, oggi si trova relegato alle camere dei retrogamers e alle poche salegiochi rimaste in attività nella nostra penisola...

Nell'inverno del 1987 Nec Avenue immetteva sul mercato nipponico il PC Engine, una console a otto bit dalle conclamate potenzialità grafiche. I limiti tecnici delle piattaforme preesistenti, individuabili perlopiù nelle restrizioni cromatiche cui i programmatori dovevano regolarmente far fronte, furono colmati da una architettura hardware che visualizzava fino a 482 colori simultaneamente a video. Da questo punto di vista neppure il Megadrive avrebbe eguagliato i fasti della console Nec, sebbene sul mercato vi fosse già l'X68000 di Sharp, un costosissimo supercomputer capace di replicare al pixel tutti i maggiori coin op di Capcom e Konami. Eppure grazie alle innovazioni tecnologiche portate da Nec, che avrebbe consacrato il CD-Rom quale formato di stoccaggio standard per videogiochi, fu il PC Engine il principale veicolo di sviluppo dello shoot'em up domestico. Lì dove l'X68000 produceva conversioni, il PC Engine faceva altrettanto con la variante di una selezione ludica più vasta e originale. Praticamente tutte le software house giapponesi, anche le più piccole, finirono per abbracciare la causa del PC-Engine, contribuendo alla realizzazione di un autentico "nucleo" dello sparatutto per console. Dal 1989 al 1995, tra conversioni ed esclusive, la piattaforma Nec avrebbe prodotto una quantità di sparatutto tale da monopolizzare il mercato casalingo di genere e creare uno stato di "elite" a cui anche il settore degli arcade doveva prestare riferimento. Le prime immagini dei porting PC-Engine fecero il giro del mondo: alla vista di **R-Type**, traslato nel 1988, la stampa inglese impazzì. Praticamente tutto il coin op della Irem fu replicato senza compromessi e lo stesso accadde per i van **Fantasy Zone**, **Gradius I e II**, **Parodius** e **Salamander**. **Aero Blasters** (Air Buster) di Kaneko sul PC Engine era sgargiante come in arcade, per non parlare del **Raiden** di Seibu Kaihatsu e di **Cotton**, convertiti su licenza da Hudson Soft. Fu grazie al supporto diretto di Hudson, che tra le altre cose aveva contribuito alla realizzazione dell'hardware della console, che la scatoletta Nec poté assurgere a quella eterogeneità di contenuti tanto cara al cultore dello sparatutto classico. Vedano in proposito la trilogia verticale del "Soldier", cominciata con **Gunhed** e culminata con il sontuoso **Soldier Blade**, e gli irresistibili **Air Zonk** e **Star Parodia**. Nel 1992 RED, sussidiaria di Hudson, sviluppava su CD (Super CD-Rom2) **Gate Of Thunder**, shoot'em up orizzontale ricolmo di fantascienza

pop a tutt'oggi identificabile come portavoce Hi-Tech degli sparatutto a supporto ottico. **Winds Of Thunder**, l'anno seguente, completava la bilogia RED del PC-Engine scontinando nel fantasy metallaro più barocco, mistura di scenari incredibili ed heavy metal inietato direttamente nelle vene. L'introduzione del nuovo PC Engine Duo, che unificava il sistema standard con il lettore Super CD-Rom2, diede una spinta ulteriore al software dedicato semplificando notevolmente il lavoro degli sviluppatori. Non più limitati dalla ristretta capienza delle card, quelli di Compile (**Aleste**) davano alla luce **Spriggan**, elegante shoot'em up robotico dalle affinità medievali che non mancava di offrire sprazzi di ottima giocabilità. Ne sarebbe uscito anche un seguito intitolato **Spriggan Mark 2** (1992), che avrebbe riproposto la fantascienza pura degli Aleste modificando del tutto la struttura del precedente. Nello stesso periodo Alfa System, team di sviluppo tutt'ora in auge grazie alla saga di **Shikigami No Shiro**, rilasciava **Psychic Storm**, titolo nella media ma solo all'interno della offerta PC Engine. La "anomalia" della console Nec consisteva proprio nel livellamento verso l'alto di un parco shooters che, nel peggiore dei casi, conteneva i danni mantenendo uno standard qualitativo accettabile. Lo stesso **Aldynes**, uscito per Supergrafx - la versione a 16 bit del PC Engine dal destino nefasto - era visivamente così impressionante da surclassare a mani basse un qualsiasi coin op del periodo.

detto, il tradizionalismo dello sparo di derivazione non può considerarsi, nell'ambito del PC Engine, una mera fabbrica di cloni. In **Rayxamber** III di Datawest

è lampante la volontà di innovare sul disegno puro, sul profilo ipotetico della colorazione fotorealistica di un pianeta o di una stella, e nello stesso Terraforming di Right Stuff traspare un concetto di sparatutto quasi naturalista. All'indomani della commercializzazione di Saturn e Playstation, e quindi in pieno '95, il PC Engine ebbe in **Ginga Fukei Denzetsu Sapphire** il suo canto del cigno. Fu Hudson Soft a svilupparlo per Arcade Card, l'espansione hardware del Duo, affinché realizzasse la summa tecnologica ideale della console Nec: in quanto portatore di ogni sorta di effetto speciale ottenibile da un videogioco come distorsioni, rotazioni, 3D reale, scrolling differenziale e quintali di sprite. **Sapphire** non aveva bisogno di ostentare originalità per imporsi alle masse. ■



## "1988: La stampa specializzata inglese impazzì per il porting di R-Type su PC-Engine..."

Superiore agli standard si rivelò altresì **Nexzar** di Naxat Soft, il cui assolutismo meccanicista autodistruttivo si delineava in un cumulo di robot, donne manga e detriti. Nondimeno, le visioni futuristiche esasperate si facevano base portante di un filone videoludico intriso di stereotipi: in titoli quali **Metamor Jupiter** ed **L-Dis** spiccava il design strettamente anime delle saghe televisive robotiche, condizione che sfociava volentieri nell'hentai (**Steam Heart's**, 1994) o nel gay stylish (**Cho Aniki**, 1992). Ciò

mercato del collezionismo lo avrebbe comunque eletto quale titolo "feticcio" di elevato valore commerciale e non tanto per intrinseca rarità - copie ancora imballate di **Sapphire** spuntano fuori dal nulla - quanto per la necessità da parte dei venditori di materiale retrò di alimentare l'hype ed esasperare il mito. Dopo il boom del 1990, e prima che la Cave introducesse il suo sistema di sparo bivalente ad accumulazione, lo sparatutto per arcade attraversò un periodo di staticità creativa.



Axelay



Aldynes



Nexzar



Psychic Storm



## DISPOSABLE HERO

(Amiga 500, The Boys Without Brain, 1994)

Una grafica possente, che si insinua come una spirale claustrofobica-biologica nel dettaglio assoluto degli scenari. Disposable Hero è tra i più complessi sparattutto degli anni '90 a cagione di una genesi progettuale costata anni di sviluppo. In ogni singolo scenario si riconoscono particolari anche subdoli, giusto per arricchire e rendere credibile, animato, dinamico, un universo del futuro schifolde che mischia l'horror degli esperimenti genetici alla fantascienza tradizionale. Eppure

Disposable Hero porta anche innovazioni nelle zone di rifornimento, presenti in ogni livello, attraverso cui ripristinare l'energia, acquistare nuove armi e addirittura cambiarsi l'astronave. L'upgrade è costante, decisivo ai fini della ultimazione finale, lì dove lo sparattutto innalzerà la difficoltà generale proporzionalmente alla corazza di sparo acquisita. La colonna sonora propone un techno acid sperimentale sin dalla ipnotica musica introduttiva, evolvendosi fino alla schizofrenia finale e intendendo tonalità del tutto inedite nel contesto della musica sintetizzata per videogiochi. La opera dei Boys Without Brain, studiata nei minimi dettagli, sovrviene ostica solo in superficie. Lungo il percorso dei livelli, nella evoluzione dei sistemi di difesa nemici, nelle strategie di attacco da portare agli schermi dei boss vi è quasi sempre uno spiraglio di fuga, una via di salvezza che determini una progressione intelligente, quasi mai dovuta alla casualità. Se vi è un difetto in Disposable Hero che sia definibile tale è nella mancanza dei continue. Perse le tre vite o ne torniamo a casa senza possibilità di appello, e questo è male. Una maggiore flessibilità sarebbe stata gradita ma in fondo, e con molta pazienza, è possibile giungere allo scontro finale per il raggiungimento della grandezza, o per ripiombare all'inferno. Disposable Hero è un titolo seminale nella storia di Amiga, infame dentro ma indubbiamente sontuoso nella messa in scena.



Street Fighter II aveva rivitalizzato il settore dei picchiaduro a incontri e le principali software house nipponiche si mostravano maggiormente interessate a questa "nuova" tipologia di videogioco.

Gradualmente, lo shoot'em up da sala diveniva una "seconda scelta" per smanettoni appassionati, malgrado non si potesse parlare di crisi vera e propria. Piuttosto, si trattava di un periodo di assestamento che seguiva la universalizzazione crescente del media sotto gli occhi di una utenza che si faceva esigente. Ma il settore tenne botta, trem continuava a sfornare sparacchini di discreta qualità (Gallop - Armed Police Unit e Lethal Thunder, entrambi del '91, atomizzavano quanto necessario) e Ghost Pilots, realizzato da SNK, mostrava al mondo scampoli di potenza Neo Geo. Senza dubbio interessante l'idea di Jaleco di apporre due pod saltellanti alla astronave di Earth Defense Force, ma non abbastanza da rendere il titolo appagante anche nel breve periodo. Meglio appetibile si rivelò il Thunder Dragon di NMK nonostante l'aspetto grafico obsoleto, ma fu Konami a mettersi realmente in evidenza con i suoi Detana! Twin Bee, Thunder Cross II e Xexex. In quest'ultimo, sorta di visione narcotica vettonale molto nipponica, Konami cercava una via alternativa postmoderna allo sparattutto orizzontale, riuscendovi sulle intuizioni psichedeliche della grafica ma trascurando, colpevolmente, il comparto acquisiteamente ludico. Viminia di Toaplan era fluidissimo, veloce ed esteticamente ispirato, ma forse troppo simile ad A-1 di SNK. Una Shin Nihon Kikaku che nel '92 ebbe la sua definitiva consacrazione nel campo shoot'em up grazie al sistema di armamento goniometrico di Last Resort, classicissimo clone di R-Type gratificato da un eccellente livello di programmazione. Portiamo a mente questi fatti, perché di lì a pochi anni il Neo Geo avrebbe piazzato altri due memorabili sparattutto a la R-Type, ma vi sarà tempo per discuterne. Sempre nel 1992 Irem produceva uno spinoff della sua saga portante intitolandolo R-Type Leo, che era bello

massiccio per grafica e manovrabilità interstellare; sarebbe rimasto l'unico capitolo della serie a non essere portato su console alcuna. Sonic Wings di Video System, al contrario, avrebbe ottenuto un suo adattamento per Saturn e Playstation (Sonic Wings Special) qualche anno luce più tardi. Rimanendo in ambito Neo Geo è d'obbligo segnalare l'isometrico Viewpoint di Sammy, che aveva la particolarità delle superfici piane e una colonna sonora che definire monumentale sarebbe riduttivo. Indubbiamente un grande gioco. E in quanto a Taito, beh, prima di ritornare al classico con Space Invaders DX (1993), tentò la fortuna con la guerra orizzontale di Metal Black e Galactic Storm, ma senza ottenere il riscontro auspicato. Dagli autori dell'ottimo Air Buster giungeva Bakuretsu Breaker, sparattutto verticale senza infamia omologato al prototipo di shooter fantascientifico, ma tra i titoli del '92 l'unico che davvero riuscisse a imporsi su tutti era il notevolissimo Varth: Operation Thunderstorm di Capcom. Il 1993 fu l'anno di Raiden II. Graziato da una meticolosa ricercatezza grafica, lo sparattutto Seibu attecchì fra gli astanti per via del suo appeal modernista ma soprattutto per il "fascio serpente", la arma più cattiva mai ideata. Sul fronte orizzontale Technosoft, reduce dal successo dei Thunder Force per Megadrive, si intrufolava nel futuro robotico trasformatore di Macross creando Hyper Duel, un titolo tutto sommato apprezzabile. Anche Batsugun di Toaplan aveva le sue carte da giocare nella raffigurazione di un super futuro fatto di astronavi ed esplosioni ma la classe pura, quella di Raiden, quella di Varth, la si intravede nel Rayforce di Taito. Tra uno shooter verticale e l'altro Irem non poteva che inserirvi la sua idea di devastazione orizzontale senza compromessi attraverso Kaitai Daisensou (In The Hunt), sottomarino sparattutto elementare, ma di una linearità che si apprezza col tempo. Più pretenzioso, ma meno appagante, il robotico Cybattler di Jaleco che era sempre meglio di Chouzokuu Yousai Macross (Macross II), polpettone propagandista e mai riuscito della celeberrima saga animata.

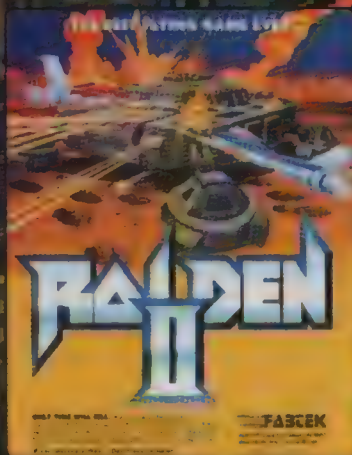


### Note:

1. Inizialmente uscito in versione HuCard, R-Type fu "diviso in due" a causa della esigua memoria del formato. Nella prima card alloggiavano i primi due livelli, nella seconda (a cui si accedeva tramite password) i rimanenti. Nel 1991 Irem pensò bene di produrre R-Type Complete CD, che oltre a "unificare" il gioco vi aggiungeva delle schermate di intersezione inedite.

2. Anche Raiden seguì la moda delle "riedizioni" su CD di titoli preesistenti. Sebbene non avesse subito la suddivisione di R-Type nella sua versione HuCard, Raiden fu riproposto nel '92 in formato Super CD-Rom2 con il titolo di Super Raiden e, naturalmente, con una colonna sonora rimasterizzata su tracce.





**Thunder Dragon II** (NMK) e **U.N. Defence Force: Earth Joker** (Visco) si mantenevano nell'anonimato delle produzioni seriali con sporadici momenti di grandezza per il secondo, giusto per chiudere l'anno e lasciare campo libero a Raizing e Risky, due nomi emergenti nella industria degli shooters. Fu nel '94 che Raizing, reazionaria, propose una brillante variazione sul tema sparafutto, un ibrido fra racing e sparatoria classica denominato **Kingdom Grand Prix**. Per contro Psiky, accademica, si manteneva sui dettami geopolitici Capcomiani della verticalità strutturata imponendo alle masse **Gunbird**, shoot'em up femminista e stravagante. Dopodiché ancora Neo Geo con il solido **Sonic Wings 2** (molto giocabile) e il cataccoso **Zed Blade**, il cui level design insignificante era troppo anche per uno sparafutto del '94. A illuminare la scena ci pensò nuovamente Capcom grazie al fumettoso e verniano **Eco Fighters**, ma anche **Eight Forces** di Tecmo, graziato da una grafica estremamente curata e da un sistema di sparo innovatore, offriva lampi di appagamento ludico estremo. **Gokuju Parodius** di Konami era molto simile al precursore, ma a parte ciò il gettone era speso bene per una bidimensionalità che si rivolgeva al puro gameplay. Annata più che discreta quella del '94 malgrado le avvisaglie di rivoluzione pervenute da Sony e dalla sua Playstation, lanciata sul mercato nipponico il 3 Dicembre e destinata a ridefinire il concetto stesso di videogiochi. Il prototipo della sala giochi anni '80 stava per cedere il passo al rinnovamento ideologico portato da Ken Kutaragi, messia di una neo-generazione videoludica allevata fra le quattro mura domestiche e tenuta in cattività. Sullo scorso numero di Gamers abbiamo introdotto il Megadrive e **Thunderforce III**, binomio essenziale alla identificazione sociopatologica dello sparafutto per console - i molti avrebbero attinto alle meccaniche dello sparafutto Technosoft, Hudson Soft compresa - ampliando la disamina a tutta la rimanente produzione del

1990. Malgrado la pressante concorrenza del PC Engine, sul mercato già da diversi anni, la console della Sega poteva vantare titoli esclusivi di ottimo livello quali erano **Gaijars**, **M.U.S.H.A.** e **Granada**. Nel 1991 Masaya, sulla via del pellegrinaggio biologico ossessivo di Irem, supportava il Megadrive proponendo **Gynoug** come massa informe di mutanti-macchina. **Vortex** di Asmik, invece, sarebbe passato alla storia per una colonna sonora che trascinava dal primo all'ultimo livello. Se davvero qualcosa mancava al Megadrive, quel qualcosa era il lettore CD dell'Engine. Fu per questo che ai quartieri alti si decise per la commercializzazione del Mega CD, add-on a supporto ottico in grado di potenziare sensibilmente gli effetti grafici del Megadrive. Al lancio si rese subito disponibile **Sol-Feace** del Wolfteam, con la delusione di chi auspicasse frizzi e lazzi di nuova concezione digitale. Il titolo, ricolmo di bugs grafici eppure riuscito per colorazione e level design, incideva un soundtrack pulsante senza oltrepassare la soglia oggettiva della normalità. Non vi era molto entusiasmo attorno al Mega CD: Toaplan ignorò del tutto la possibilità di utilizzarlo per la conversione di **Zero Wing**, che al contrario ebbe la sua bella edizione CD di sponda Nec. Lo sparafutto per Megadrive avrebbe offerto il meglio su formato cartuccia. Ce lo dice la storia. Lo stesso **Silphed** di Game Arts, che doveva rivoluzionare il mondo e standardizzare il Mega CD, rivelò uno sterile esercizio di tridimensionalità poligonale, e pur non dimenticandoci degli ottimi **Bari-Arm** e **Lords Of Thunder** (**Winds Of Thunder**, conversione



da Duo), è su di un titolo su cartuccia come **Thunderforce IV** che l'umanità tutt'ora formula consensi. Un titolo francamente immenso quello di Technosoft per visualizzazione e meccanismi di gioco, veloce come un proiettile e nello stesso tempo furioso come una tempesta. Monolitico. Il '92 vide anche il notevole **Battle Mania** di Vic Tokai, con queste due ragazzine volanti molto anime e mondo urbanizzato color pastello, nonché il vernifugo **Crying: Bio Hazard Battle** di Sega, portavoce di un incubo genetico cupiforme e violento. Colonna sonora da rivalutare. Di altra pasta **Steel Empire**, essendo steampunk per emanazione di fumi, ruggine, congegni volanti a manovella, palloni aerostatici, prototipi a vapore, aianti. Grande atmosfera e titolo piuttosto riuscito. Come lo era **Twinkle Tale**, maghetta e bacchetta a sparo verticale a multiscorrimiento, parallaxe, millelioni colori e una certa varietà nelle situazioni di gioco. La produzione di sparafutto originali e quindi non derivati da arcade poteva dirsi costante, anche se numericamente meno prolifica che su PC Engine. Tuttavia la qualità media dello shooting indipendente si mostrava elevata anche nel periodo di declino del Megadrive, basti guardare a **EX-Ranza**, orizzontale molto dinamico basato sull'interscambio volante delle armi e a **Battle Mania 2** (datato 1995 e piuttosto raro), che potenziava notevolmente il già ottimo predecessore. A un certo punto anche la sconosciutissima **Zyrinx** riuscì a imporsi grazie agli spettacolosi boss di **Sub Terranea**, ma con la nuova generazione di console alle porte questi ultimi sparafutto vennero subito dimenticati. Ora, non stiamo discriminando il Super Famicom. È che sulla console Nintendo non si formò mai una vera e propria tradizione dello sparafutto. La stessa Technosoft aveva provato a convertirvi **Thunderforce III** (**Thunder Spirits**) naufragando in un livello di programmazione approssimativo. Sulle prime anche Irem, con **Super R-Type**, cercò di ritagliarsi uno spazio sul mercato Nintendo, ma



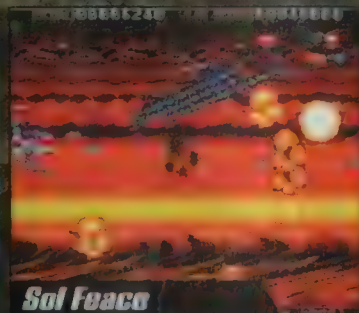
Thunder Cross 2



Last Resort



Thunderforce IV



Sol-Feace



## Project X

## Z-Out

## Armalyte

era chiaro come il sole che la console della grande N avrebbe eretto il suo successo sui platform games e gli RPG. Da portare a mente solo una manciata di titoli, quantunque notevoli, usciti fra il '92 e il '94 per accontentare un fandom disorientato dalla carenza di sparo Nintendo. Una astinenza attenuata dai robot devastatori di **Assault Suits Valken** (NCS, 1992), dalla overdose visiva di **Axelay** (molto Mode 7, meccanismi alieni diffusi, 1992, Konami), da **R-Type III** (item che imparava dagli errori di **Super R-Type**, 1994) e da **Super Aleste** di Compile, che non poteva competere col **M.U.S.H.A.** e che in ogni caso faceva la sua porca figura.

## AMIGA GENERATION

Se il mercato dei videogiochi nipponico, a tutta metà degli anni '90, si lo spartivano Nec, Sega e Nintendo, in Europa era l'Amiga a dominare. La capillare diffusione dell'home computer Commodore portò alla nascita di numerosi gruppi underground come Psygnosis, Factor 5 e Team 17, che praticamente si reggevano sulla produzione esclusiva di videogiochi per Amiga. Dal 1988 fino al '94 venne prodotta una quantità abnorme di titoli originali, soprattutto compresi, quasi a compensare la mancanza cronica di conversioni da arcade. Visto che in Europa il culto della sala giochi non era diffuso quanto in America e Giappone e considerando la iniziale assenza di uno standard di riferimento, i pionieri della programmazione per Amiga cercarono di occidentalizzare il concetto nipponico di sparo. Nell'88 Psygnosis (Psygnosis) diede alla luce **Menace**, shoot'em up piuttosto rudimentale per struttura ma abbastanza ispirato nel design dei boss. Di certo sopravvalutato nel periodo della sua commercializzazione, il titolo ebbe il

merito di presentare al mondo il marchio Psygnosis, che molto avrebbe offerto alla causa Amighista. Nell'89 Epyx Games resumava **Defender (Revenge Of Defender)** introducendo un parallasse sovrapposto e fluidificando la giocabilità dell'arcade precorritore. Un titolo indubbiamente riuscito. Il 1990 fu l'anno di **Anarchy** e **Awesome**, entrambi prodotti da Psygnosis; il primo cercava di emulare la giocabilità di **Revenge Of Defender** senza riuscirci, il secondo inseguiva la originalità delle visuali aeree e delle alternative meccaniche, riuscendo nell'intento ma solo in parte. A cavallo tra la fine del '90 e gli inizi del '91 Rainbow Arts produsse la accoppiata **X-Out** e **Z-Out**, che in realtà non facevano parte di una saga vera e propria. Tra i due era **X-Out** a mostrare le maggiori virtù scenografiche, ma in compenso **Z-Out** poteva vantare una colonna sonora semplicemente monumentale (Chris Huelsbeck, Rudolf Stember). Nel '91 ancora da Psygnosis venne fuori uno shooter multidirezionale piuttosto rifinito, tale **Amnips**, che sanciva un netto passo in avanti della sofistica dei videogiochi rispetto ai titoli sviluppati in precedenza. Ancora più efficace graficamente fu **Armalyte** di Thalamus, che non era conversione diretta dell'omonimo per C64 essendo in effetti un titolo completamente diverso. E fu un peccato perché grafica a parte lo sparattutto risultava generalmente trascurabile. La reale svolta filo-tecnologica dello shooter per Amiga, e probabilmente dell'intero parco videoludico della piattaforma, avvenne nell'anno del Signore 1992. Nel giro di due mesi uscirono tre sparattutto memorabili, che di fatto rappresentarono la raggiunta maturità dello shoot'em up di matrice occidentale. Non a caso **Project X** - primo fra i tre - pur seguendo il processo di upgrade

armamentario del nipponico **Gradius**, innovava pesantemente sui percorsi cromatici applicati al videogioco. Un titolo controverso: se da un punto di vista demagogico **Project X** imbastardiva la giocabilità del coin op Konami, su espressioni prettamente artistiche si giungeva a una svolta dal carattere epocale. Una terza generazione di "nuovi giochi" manifesto andava a modificare radicalmente le tecniche di programmazione di Amiga, che adesso infiltrava una ideale gara ai cromatismi più estremi. **Agony** di Psygnosis, rilasciato subito dopo **Project X**, portava qualcosa come duecento colori in simultanea a video offrendo uno spettacolo animato di rara bellezza. Il primo livello è da antologia: mare in tempesta, multiparallasse, sprite nemici di ogni foggia a glorificazione di una materia musicale strutturata e orchestrale. Non era da meno, musicalmente, la colonna sonora portante di **Apinya** (Chris Huelsbeck), titolo filo-nipponico dai paradossi grafici efficaci che chiudeva questa sorta di "trilogia nichilista" dello sparattutto caucasico. Il 1993 fu l'anno di **Disposable Hero** dei Boys Without Brains, sofisticato e bellissimo, e del superpersonico **Undium 2** di Andrew Braybrook. Da non sottovalutare **Overkill** di Mindscape, primo titolo in assoluto per il nuovo Amiga 1200, graziato da un fantastiliardo di livelli di parallasse e da una giocabilità che riportava a **Revenge Of Defender**. Intanto Core Design realizzava prima **Blastar**, che si rivelò un tantino ingiocabile nonostante la sontuosa costruzione grafica e poi il discreto **Banshee** (Amiga 1200, AGA), emulo del 1942 di Capcom. Molte software house cominciarono a interessarsi seriamente al nuovo modello di Amiga ma sul finire del 1994, a sorpresa, Commodore dichiarava bancarotta ponendo definitivamente fine all'epoca del personal computer per videogiochi.

## VARTH: OPERATION THUNDERSTORM

(Coin Op/Mame, Capcom, 1992)

In apparenza, **Varth** è uno sparattutto come gli altri. Scorrimento verticale, power up, mega armi, mega boss di fine livello. Capcom lo diede in pasto al mercato nel '92 dopo i successi di 1942, 1943 e 1941: **Counter Attack**, evolvendo prevedibilmente nell'ambito della grafica e del sonoro. In realtà il loop viene eliminato in favore di una smart bomb più classica e di due pod frontali a protezione degli attacchi verticali dei nemici. Polpatone di gran classe, se non altro perché questi satelliti fluttuanti fungono da regolatori di un gameplay che si dilata sulla possibilità di una A.I. autotracciante. La scelta iniziale sarà sul tipo di pod da applicare all'aeroplano, tra fisso frontale o dinamico rotante. Nel primo caso si avrà una barriera permanente che protegge il velivolo solo sui colpi a vista d'orizzonte, nel

secondo una copertura a 360 gradi "intelligente", che calcola la direzione dei colpi in autonomia evitandone l'impatto. **Varth** raggiunge vette inattese proprio nel decretare due modi distinti di intendere lo sparattutto verticale, che viene sezionato in due ideali livelli di apprendimento. Sul profilo tecnico lo shoot'em up disegna livelli estesi, dettagliati, coloratissimi. La sensazione di altitudine è resa da un uso intelligente del parallasse, che scolla intere sezioni di fondale animato fra strade, sovrelevate, zone marittime e isole volanti (!!), mentre a video svolazzano decine di sprites senza che la fluidità ne venga condizionata. Riuscita anche la colonna sonora, che rievoca i fasti di 1941: **Counter Attack** in una rivisitazione molto ritmata e trascinante. Settato su di un livello di difficoltà medio-alto, lo sparattutto Capcom concede momenti di esaltazione pura nella congestione accesa di alcuni passaggi, che non impediranno un processo sensato di apprendimento graduale. **Varth: Operation Thunderstorm** è il titolo di cui innamorarsi se si cerca un tipo di sparatoria che non si allontani troppo dal classicismo delle origini.



# 悪魔城

# ドラacula

TM

## CRONACHE NIPPONICHE DI VAMPIRI OVVERO STORIA & STORIE DELLA SERIE DI VIDEOGIOCHI AKUMAJOU DRACULA

di Gualtiero "shito" Cannara

Chiaramente non stiamo parlando di improbabili mostri succhiasangue con gli occhi a mandorla, ma della ormai leggendaria saga di videogiochi chiamata Akumajou Dracula, anche nota in occidente con il titolo di Castlevania, realizzata dalla impareggiabile Konami.

Nata nel 1986 su Nintendo Famicom e MSX2, la serie ha attraversato il tempo giungendo sino ai giorni nostri, disseminando episodi e remake praticamente su ogni console apparsa sul mercato. L'idea del primo titolo originale era quella di sfruttare la sempre carismatica figura di Dracula, il vampiro per antonomasia, come boss finale e leitmotiv di un solido videogioco di azione di stampo tipicamente arcade. Il protagonista del gioco, ovvero l'eroe posto ai comandi del giocatore, sarebbe dunque stato un impavido cacciatore di vampiri, pronto ad avventurarsi nel tetto castello di Dracula, giustamente infestato da creature demoniache al servizio del signore delle tenebre, allo scopo di debellare la minaccia del leggendario vampiro. Da questa semplice trama di base deriva chiaramente anche il titolo originale, Akumajou Dracula, ovvero 'Castello Demoniaco Dracula', ma nel corso di molti anni e molti giochi le cose si sarebbero ben sviluppate e complicate dalla linearietà delle origini. Da un lato, la squisita tendenza al sincretismo multiculturale che è propria della civiltà e dello stile giapponese avrebbe sin da subito fatto confluire nel repertorio di mostri, armi e ambientazioni della saga elementi provenienti pressoché da tutta la tradizione demonologica occidentale, di matrice tanto leggendaria, che mitologica che puramente leggendari. Nel corso dei molti giochi della serie faranno la loro comparsa, al servizio di Dracula, dalla Morte stessa (nella sua classica rappresentazione di scheletro incappucciato armato di falce) a mostri dell'antica Grecia, quali minotauri e gorgoni, oppure letterari, come la creatura di Frankenstein, o ancora armi provenienti dalla tradizione nordica, o ancora comparse prese di peso dalla fantasia di J.R.R. Tolkien o persino di Dante Alighieri. Non solo questo, nel

corso del suo procedere la saga di Akumajou Dracula si sarebbe sempre più arricchita anche e soprattutto di personaggi originali, i cui destini si sono sempre più legati e intrecciati con lo svilupparsi della saga. All'originale famiglia Belmont, cui appartenevano i cacciatori di vampiri protagonisti dei primi titoli della serie, si sarebbe presto affiancata anche la famiglia Belmont, le cui donne appaiono dotate di poteri magici elementali, e poi altre ancora, sino a ricomprendere in quella che è ormai divenuta una vera e propria 'cronologia narrativa'.

### ORRORI DI TRADUZIONE:

Nonostante il suo grande successo, la saga di Akumajou Dracula non è stata affatto fortunata in quanto a localizzazioni occidentali. Come spesso accade ancora oggi, ma accadeva praticamente sempre in passato, ad occuparsi delle versioni occidentali dei videogiochi giapponesi non erano certo i loro legittimi autori, ma (nella migliore delle ipotesi) degli uffici stranieri 'sussidiari' delle software house creatrici dei vari titoli, o peggio ancora dei distributori persino estranei a quelle, meri licenziatari di questo e quel titolo per la commercializzazione nei mercati esterni a quello giapponese.

Come risultato, gli adattamenti dei contenuti dei videogiochi venivano (e spesso vengono ancora) svolti con un pressappochismo, un'arbitrarietà e non di rado una reale ignoranza dell'originale a dir poco lesiva dei suoi contenuti e del suo valore. Purtroppo, anche Akumajou Dracula non rappresenta un'eccezione. A partire dal titolo stesso, che per il mercato americano e poi europeo non venne giustamente tradotto, ma cambiato nell'insensato Castlevania (forse nella fusione dei termini 'castle', ovvero castello, e 'Transilvania'). Tutti gli episodi della serie sono stati a dir poco stravolti nei nomi dei protagonisti (in una occasione persino nel sesso di uno di loro!), nei nomi dei mostri e delle armi, nonché nelle trame e nelle storie dei vari capitoli. Impossibile citare tutti i cambiamenti: nella trattazione specifica di ogni titolo vi segnaleremo i casi più eclatanti, mentre qui faremo menzione solo dell'orrenda

'americanizzazione' del nome del primo protagonista, in originale Simon Belmont (di origine e pronuncia francese Simon Belmondò), poi diventato Simon Belmont (pronunciato all'americana, Saimon Belmònt) per l'occidente. Oltre alla cattiva volontà di deliberato cambiamento dell'originale, nel corso degli anni si sono anche contati innumerevoli strafalcioni, che sono andati dalla totale incomprensione di riferimenti letterari all'incapacità di riconoscere la parentela di due personaggi, così grazlandoli dello stesso cognome com'era invece nell'originale giapponese. Per queste ragioni, addentrarsi nella saga di Akumajou Dracula riferendosi alle versioni occidentali dei giochi sarebbe non solo frustrante del valore della serie stessa, ma effettivamente impossibile. Questo articolo vi propone quindi i contenuti di questa grandiosa saga videoludica con assoluta e rigorosa fedeltà agli originali giapponesi, dai titoli alle date d'uscita, e anzi per questa stessa ragione si evita di fare menzione di qualsiasi conversione esterna non realizzata dalla Konami, che deve senza dubbio considerarsi come una produzione spunta, apocropa, se non persino 'fasulla'. Ma non fatevi spaventare (né dai mostri né dal giapponese), e anzi lasciatevi guidare dal vero e originale fascino di una saga che ha lasciato il segno nel cuore dei veri gamers di ormai più di quattro generazioni videoludiche.

### CRONOLOGIA PRODUTTIVA:

In questa sezione vi presentiamo tutti i titoli della serie secondo il loro ordine d'uscita, e analizzati secondo il loro aspetto 'ludico'. Quando è uscito ogni titolo, e per quale console? Quali innovazioni ha introdotto a livello di giocabilità, e cosa ha rappresentato nell'evoluzione del gameplay della saga? Quali titoli sono stati i più significativi? Leggete qui di seguito e lo scoprirete. Per permettere il confronto incrociato con i contenuti della sezione dell'articolo dedicato all'analisi dei capitoli narrativi della saga, tutti i titoli della serie vengono qui identificati secondo numerazione araba, mentre la numerazione romana rimanda appunto alla loro parallela cronologia narrativa.



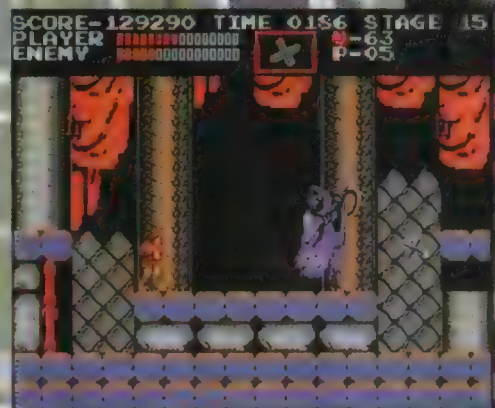
## 1. AKUMAJOU DRACULA

### Castello Demoniac Dracula

Data di uscita: 26/09/86

Supporto: Nintendo Famicom Disk

Il capostipite della serie, pubblicato in occidente l'anno successivo con il titolo di Castlevania e in formato cartuccia, benché l'originale fosse in formato disco (la periferica Famicom Disk non venne però mai commercializzata fuori dal Giappone). Il gioco è un action arcade con una spiccata componente platform. In cui l'eroe e protagonista Simon Belmont, cacciatore di vampiri, deve superare una sequenza lineare di sei livelli di pura azione orrorifica, ciascuno culminante con un mostro (in tutti i sensi) di fine livello, per confrontarsi infine con Dracula, il signore del Castello Demoniac. Per riuscire in questa ardua missione, Simon può contare sulla sua fida, frusta ammazzavampiri, la leggendaria Vampire Killer, tramandata da generazioni nella sua famiglia, oltre che su delle 'armi secondarie', dette subweapon, selezionabili tra cinque tipi diversi (pugnale, ascia, acqua santa, croce, orologio fermatempo). Queste armi secondarie sono tuttavia disponibili in numero limitato, rappresentato da un apposito indicatore. Lungo la sua avventura Simon potrà infatti raccogliere molti icone di varia foggia, tra cui dei 'cuoricini' necessari all'uso delle subweapon, ma anche altri oggetti utili a ricaricare la sua energia vitale, a potenziare la sua frusta, o a distruggere tutti i nemici sullo schermo. Tutti questi oggetti sono ottenibili colpendo le fiamme delle numerose candele sparse lungo gli scenari di gioco, secondo una meccanica che diventerà da subito un elemento distintivo della serie. Pur trattandosi di un gioco assolutamente tipico della generazione delle home console a 8-bit, l'originale Akumajou Dracula già stabiliva i canoni estetici e funzionali della serie: le atmosfere grafiche e sonore basate su un immaginario gotico e cupo, la mescolanza di elementi orrorifici di assai eterogenea provenienza, e quindi i personaggi, i mostri, le armi e gli elementi di giocabilità fondamentali che si sarebbero ritrovati in tutti i titoli della saga a seguire. Meritano particolare menzione le musiche che, a dispetto della limitatezza tecnica del chip sonoro della console, già palesavano un genio compositivo tale da rendere il tema principale del gioco (intitolato Vampire Killer) un autentico classico, destinato a sopravvivere e rinnovarsi negli anni. Considerati i soli due tasti a disposizione sul joystick del Famicom, la giocabilità di Akumajou Dracula risulta senza dubbio ben sviluppata e profonda per i suoi tempi, cosa che insieme all'elevato grado di difficoltà del gioco ne assicura a tutt'oggi l'immortale valore.



⚠ Nel quinto stage dovrete confrontarvi con la morte. Oltrepassato questo boss avrete l'ultimo stage dove incontrerete Dracula!

## 2. AKUMAJOU DRACULA

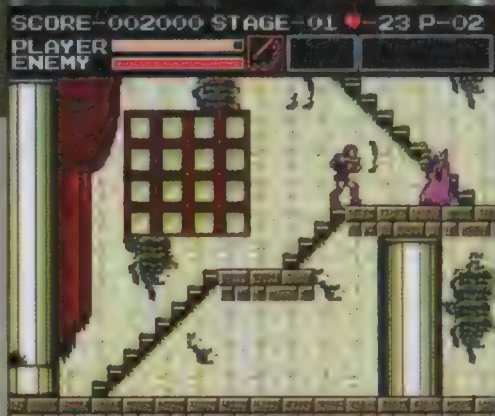
### Castello Demoniac Dracula

Data di uscita: 30/10/86

Supporto: Philips MSX2 Cartridge

MSX

Pubblicato in occidente con il titolo di Vampire Killer persino prima della versione NES, la versione per MSX2 dell'originale Akumajou Dracula viene spesso considerata a torto come il primissimo titolo della serie, sebbene sia in origine successivo alla versione Famicom. Come si può vedere dalle rispettive date di uscita, distanti fra loro solo un mese e quattro giorni, questa seconda versione si deve considerare effettivamente sviluppata in parallelo a quella per Famicom Disk, piuttosto che come una sua successiva conversione. Da questo punto di vista, l'originale Akumajou Dracula giusto titolo considerarsi un progetto multiplatforma. A dispetto di questo, i giochi sono tuttavia molto diversi nella sostanza, tanto che li si può definire due titoli diversi. La grafica di questa versione di Akumajou Dracula è effettivamente molto simile all'originale per Famicom, forse solo leggermente migliore nei cromatismi e nella pulizia in generale e anche il comparto sonoro è del tutto analogo a quello della versione Famicom. La giocabilità, al contrario, è stata quasi completamente ridisegnata: i livelli sono organizzati e suddivisi in maniera diversa (si basano molto di più sull'esplorazione e sulla ricerca di chiavi d'uscita e di oggetti per il potenziamento del personaggio). Sono per questo disponibili delle apposite mappe a video delle aree da esplorare e nel gioco sono disseminati persino dei mercanti, talvolta nascosti, in grado di comprare dal protagonista degli oggetti dandogli in cambio dei cuoricini. I boss di fine livello sono essenzialmente corrispondenti a quelli della versione Famicom, eccezion fatta per il confronto finale con Dracula, per il quale la Konami ha riservato qualche sorpresa...





**E =** 

**Data di uscita: 28/08/87**

**Pubblicato in Giappone nel solo formato Famicom**

e una sua zanna),  
misteriosamente  
sparpagliatesi in giro  
per la Transilvania  
dopo la prima sconfitta  
del Conte, e quindi  
bruciare (anche se la  
raccolta risulterà poi  
in una involontaria  
'resurrezione  
anticipata' di  
Dracula, il cui ciclo  
di eterna rinascita  
impiegherebbe  
regolarmente un  
intero secolo). Lungi  
all'essere una

riproposizione del modulo di gioco del primo titolo. **Dracula II: Nocturne** si distanzia drasticamente dal suo predecessore. Forse subendo l'influsso della giocabilità della versione MSX2 dell'originale, più orientata all'esplorazione di quella Famicom, Dracula II si propone in tutto e per tutto come un arcade-adventure a visione laterale: nei panni di Simon, il giocatore non dovrà quindi affrontare una sequenza di livelli

unirezionali, ma esplorare una vasta mappa fatta di varie locazioni sempre pronte a essere rivisitate in qualsiasi momento del gioco. Si potranno incontrare personaggi con cui interagire, e il personaggio principale subirà potenziamenti e aumenti di esperienza e livello in modo incrementale e permanente. Le subopere del primo titolo, modificate nel loro set, diventano anch'esse permanentemente acquisibili mentre i cuoroni necessari al loro utilizzo non sono più reperibili dalle candele (qui del tutto assenti), ma tramite l'eliminazione dei nemici. Per esaltare la componente adventure di questo titolo, che lo avvicina quasi a un action-rpg più che a un arcade, la Konami inserisce anche interessanti fattori di gioco legati allo scorrere del tempo: l'alternanza del giorno e della notte durante dalla partita, che risulta soprattutto nel manifestarsi di diversi nemici, nonché un vero e proprio cronometro di gioco, che determina a quale dei vari finali si accede a completamente dell'avventura. Questo tipo di approccio al gioco legato ai limiti tecnici del tempo, fecero di Dracula II un titolo dalla difficoltà estrema, spesso ossessante nel suo nascondere letteralmente un'insidia a ogni passo e talvolta frustrante nel lasciare il giocatore nel "vuoto di informazioni" in merito alla direzione da intraprendere. Dal punto di vista grafico il gioco non si discosta molto dallo stile e dal livello dell'originale, salvo a raccogliere alcune soluzioni (soprattutto cromatiche) della esteticamente superiore versione MSX2, cosa che appare evidente nello spirito del protagonista. Al contrario, il comparto sonoro appare drasticamente migliorato, e pur nella proposizione di alcuni temi musicali già resi classici dal suo predecessore si impone nel parco titoli dell'Famicom come uno dei migliori audio di sempre. In definitiva, Dracula II rappresenta un'evoluzione coraggiosa e radicale del primo titolo e appare oggi come un classico assoluto, soprattutto in quanto la componente adventure che introdusse nella saga si sarebbe poi provata come il vero punto di reinvenzione e modernizzazione dei titoli più recenti...



In Simon's Quest rispetto al primo Akumajou Dracula incontrerete personaggi con i quali parlare e fare acquisti durante il gioco.



**Data di uscita: 21/02/86**

## Nintendo

Il 21 febbraio del 1986 l'azienda introduce sul mercato giapponese il **Family Computer System**. Periferica sviluppata per l'utilizzo di floppy disk prodotta per il Famicom (versione giapponese del NES) e mai arrivata in occidente. Il Famicom disk viene collegato alla console tramite un **RAM Adapter** inserito nello slot per le cartucce. Il **RAM Adapter** ha una memoria di 32 KiloBytes dedicata alla gestione del software e di 8 KiloBytes per la gestione degli sprite. I floppy disk possono essere utilizzati da entrambi i lati con una capacità di memoria di 64KB ■ lato per un totale di 128 ■ a disco. Molti sviluppatori iniziarono a produrre giochi per il **Famicom Disk** grazie al basso costo ■ sviluppo dei floppy disk rispetto alle cartucce. Il prezzo di un gioco su floppy era di 3.000 Yen contro 5.000 Yen per le cartucce. Alcuni giochi vennero venduti anche attraverso i

Nintendo's Disk Writer: distributori automatici nei quali grazie a un floppy riscrivibile (venduto dalla Nintendo al costo di 2.000 yen) era possibile registrare un gioco a prezzo di 5000 yen.



## FLOPPY DISK



# ARCADE GAMERS EXTREME



Di Marco "Neverland" Scandroglio

In Italia il fenomeno Arcade ha avuto il suo massimo apice tra l'85 e il '95, vere annate d'oro nelle quali i ragazzi si radunavano nei bar e nelle sale giochi per sfidarsi o finire assieme ogni tipo di gioco gli venisse proposto dal gestore di turno. Si formavano quindi vere e proprie compagnie che giravano ogni sala e ogni bar per sapere esattamente quanti e quali giochi fossero disponibili, per scoprire l'esistenza di nuovi record e nuove strategie da diffondere nel proprio gruppo. Poi lentamente tutto questo andò spegnendosi, anche grazie all'uscita sul mercato italiano di console capaci di portare in casa prodotti di alto livello a basso costo rispetto all'ingente quantità di monetine che occorreavano per finire davvero un gioco arcade.

Piano piano il mondo arcade, in crisi tanto in Italia quanto a livello internazionale, è sparito anche dai bar, dove i buoni vecchio cabinati sono stati sostituiti dalle più remunerative ma tristi Slot Machine... Fortunatamente in Italia la scena arcade, seppur mantenendosi "di nicchia", è rimasta sempre viva negli anfratti di internet grazie anche al lavoro di Marco "Gemant" Frattino, che con AIVA (sito del quale parleremo dettagliatamente nei prossimi numeri) ha saputo tenere viva e trasmettere la voglia di giocare per punteggio e spremere qualsiasi gioco arcade in maniera adeguata.

Ed è proprio questo quello di cui si occuperà questo spazio, trasmettere quel modo di vivere un gioco non solo sotto l'aspetto collezionistico o commerciale ma soprattutto dal punto di vista passionale, mettendoci tanto allenamento e cercando di sfruttare in maniera positiva l'agonismo che inevitabilmente si crea. Cercheremo quindi di indicarvi come scoprire una miriade di giochi pieni d'inaspettata profondità e

longevità, caratteristiche tipiche del buon gioco arcade! Giocare per punteggio utilizzando un solo credito alla volta, con la voglia di conoscere ogni singolo segreto che un gioco nasconde è la chiave di tutto, unire questo alla passione ed alla voglia di migliorarsi sempre e confrontarsi con altri giocatori, dando al proprio tempo libero una forma diversa dal semplice videogioicare genererà una miscela esplosiva che a poco a poco potrebbe cambiare radicalmente il vostro modo di affrontare qualsiasi game di vecchia o nuova generazione. Potrebbe generare quindi un tipo di divertimento totalmente diverso da quello voluto nel mondo console odierno dalla logica commerciale, dove troppo spesso un gioco viene comprato, guardato e poco dopo rivenduto senza neppure essere finito, magari per fare spazio alla successiva "next big thing".

Arcade-Extreme ([www.arcade-extreme.com](http://www.arcade-extreme.com)) è prima di tutto una community online dove quello che avete letto viene messo in pratica. Una community di giocatori. In questo spazio speriamo di riuscire a trasmettervi quella scintilla che anima ogni nostra discussione, tecnica o meno, e una buona dose di informazioni fondamentali. Ci occuperemo quindi di qualsiasi genere di gioco, vecchio e nuovo, e cercheremo di indicarvi tutti quei giochi sia su console che in forma esclusivamente arcade (in Giappone del resto le sale giochi e il mercato arcade sono vivi e in buona salute) che abbracciano la filosofia della competizione per punteggio, addentrandoci se necessario in games magari dimenticati o sconosciuti ai più ma ottimi per essere giocati, studiati e condivisi con tutte le persone che popoleranno queste pagine nel corso dei mesi. Nei prossimi mesi gli argomenti di discussione che proporremo

saranno parecchi e di vario genere. A partire magari dal mondo dell'emulazione, che rende possibile giocare le vecchie glorie senza troppi sforzi, passando per le riviste che negli anni hanno portato avanti la filosofia arcade (tutte giapponesi, ma con una buona vecchia eccezione italiana...) senza dimenticare l'eccezionale possibilità di portare il mondo arcade in casa propria in maniera facile e relativamente economica... Ma non andiamo troppo oltre. In ogni numero analizzeremo un aspetto del variegato mondo arcade/record, accompagnando le discussioni con approfondimenti su giochi che a vario titolo meritano di essere vissuti in quest'ottica.

## AST, ARCADE EXTREME SHOOTING TEAM!

Arcade-Extreme come abbiamo già detto è sostanzialmente una community di giocatori per i giocatori. Questo significa anche dare spazio e mezzi a singoli o gruppi di giocatori particolarmente volenterosi. Il sito quindi rilascia video di partite, match, combo-video e quant'altro, ma non solo. I migliori giocatori italiani di shmups ad esempio si sono organizzati nell'AST, l'Arcade-Extreme Shooting Team, dando il via ad un sito parallelo ad Arcade-Extreme nel quale pubblicizzare gli score ottenuti e dare visibilità ai giocatori. I risultati ottenuti sono stati di livello internazionale in moltissimi giochi, la produzione di video è stata costante e l'entusiasmo riguardo l'iniziativa è sempre alle stelle. Arcade-Extreme è sempre aperto a iniziative del genere da parte dei giocatori, ennesimo valido motivo per entrare con entusiasmo nel mondo del gioco arcade!

[www.arcade-extreme.com/ast](http://www.arcade-extreme.com/ast)





Il Mame è gratuitamente scaricabile da Internet andando sul sito ufficiale ([www.mame.net](http://www.mame.net)). Nella sezione download oltre alle varie versioni dell'emulatore per Windows troverete diverse utility per gestire al meglio il Mame.

# MAME

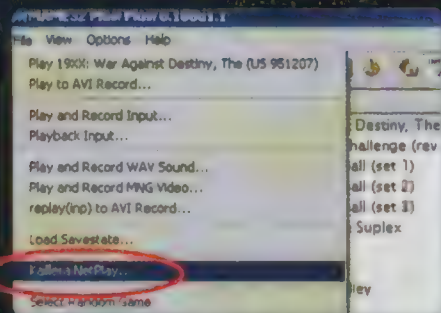
## MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

Come ormai anche i murisanno, il M.A.M.E. (Multiple Arcade Machine Emulator) è un emulatore di videogiochi ARCADE che permette di giocare su un normale PC i videogiochi arcade. Il MAME è in grado di emulare differenti schede fra le quali le normali PCB la CPS1, CPS2 e il Neo-Geo MVS. Il software del MAME è composto da varie parti in grado di emulare completamente le architetture delle macchine ARCADE. In pratica il MAME simula via software tutti i chip interni che permettono il funzionamento della scheda originale e gestisce gli input del joystick, della gestione del monitor e quella sonora. Questo fantastico emulatore creato dall'ormai leggendario

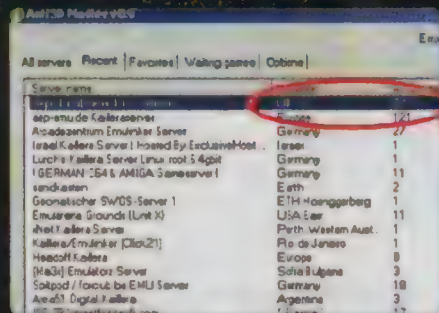
Nicola Salmoria nel lontano 1996, oggi supporta oltre 6.000 differenti giochi dai più classici come Space Invaders, Galaxian, Space Harrier, Out-Run, Ghouls'n Ghosts fino ai più recenti titoli come Marvel vs. Capcom, Tekken TAG Tournament o The King of Fighters 2003. Oggi possiamo parlare del MAME come di una vera e propria piattaforma di gioco alternativa, che offre il fascino di centinaia di giochi che hanno fatto la storia degli arcade. Il MAME è giocabile anche online: questo grazie a "KAILLERA", un plugin creato per consentire il NETPLAY. Durante le sfide online è possibile chattare con i propri compagni di gioco tramite la

tastiera del vostro PC. Ovviamente non si tratta di una rete ma molti videogiocatori non conoscono questa possibilità e siamo convinti che il netplay del MAME farà ardere di nuovo la fiamma nell'arcade gamer che è in ognuno di voi!

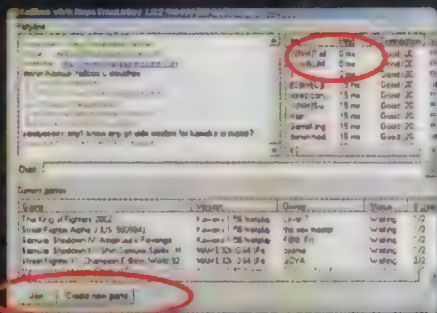
## KAILLERA: LA TUA SALA GIOCHI ONLINE



Una volta installato il Mame a Kaillera fate partire Mame e andate sotto file, nel menu a tendina in alto sulla sinistra. Troverete l'opzione "Kaillera NetPlay" selezionatela e cliccate per avviare il server client Kaillera.



Kaillera automaticamente vi mostrerà una lista server disponibili, il Ping (lag di connessione) e il numero di persone connesse a quel server. Selezionate un server e fate doppio clic. Ovviamente i server europei hanno un ping più basso di quelli giapponesi.



A questo punto non vi resta che creare il gioco al quale volete giocare, aspettare che qualcuno si unisca a voi, o entrare in un gioco già creato in "waiting". Per un'esperienza di gioco fluida dovrete avere un ping al massimo di "80ms".



# THE IDOLM@STER

Eccoci arrivati alla seconda e ultima parte dello speciale dedicato a The Idol M@ster. Brendan Lee, da Tokyo, ci racconta la sua esperienza di gioco con questo folle simulatore arcade di Idol prodotto dalla Bandai/Namco. Da fine gennaio il gioco è disponibile anche per Xbox360, ma ora torniamo all'avventura di Brendan con le ragazze di The Idol M@ster e quelle un po' più reali.



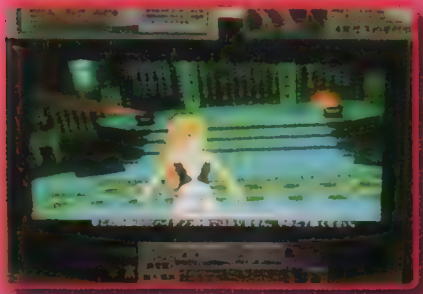
GAME  
&  
LIVING

Durante il gioco avrete la possibilità di avere momenti di intimità la vostra Idol prima che salga sul palco. Questo avviene in un ambiente carino: un giardino, o comunque un cortile con un po' di verde. Credo che da qualche parte ci sia anche una fontana. Lei indossa quei vestiti che le hai scelto, ad eccezione degli accessori. Col mio giapponese non ero in grado (non lo sarei ancora, in realtà) di comprendere bene tutta la situazione, ma probabilmente è stato meglio così. Il senso generale era comunque molto triste. Era un'atmosfera colorata di sogni infranti, frequenti sospiri, e sguardi abbassati. Era realmente sgradevole. Ma forse ancora peggio è quello che ti sta intorno, nella sala giochi. Le altre persone sono tutte molto brave a giocare (almeno, quelli bravi sembravano essere tutti dov'ero io). Nell'esatto momento in cui stavo scontrandomi con la cruda realtà della cnsi in picchiata nella carriera della mia Idol, il tipo che mi veniva dopo stava scuotendo una salsina.

La sua Idol a dirla tutta, ne riusciva a gestire ben tre, erano sempre sorridenti, pieni di stelline animate che risplendevano intorno alle loro faccine perfette. Se guardavo la mia, era praticamente in lacrime. Quando il tuo tempo è finito, è finito. Lo show ha inizio. La fase di gioco "Communication" ti dà la possibilità di chattare per un po' con la tua Idol e di conoscerla a un livello più intimo. Questo non dovrebbe stupire troppo chi ha una vaga familiarità con i bishoujo games (videogiochi hentai) - essenzialmente funzionano col meccanismo per cui sulla base di una serie intrecciata di relazioni è possibile muoversi in un novero di risposte ad albero, predeterminate. Comunque, non è qui la grande novità. La grande novità è rappresentata dal touchscreen. Di tanto in tanto, non spesso, bada bene, assolutamente non spesso il gioco ti dà la possibilità di entrare in contatto fisico con la tua Idol. Niente di proibito, sia chiaro: è tutto molto platonico. La tua Idol può avere una goccia di gelato che le è caduto sul collo, o i suoi occhiali possono aver bisogno di un'aggiustatina, o può anche aver bisogno di un "cinque" con la mano. Non ti verrà da fare niente di più intelligente, anche se credo sia tecnicamente possibile. Il gioco stesso non ti incoraggia a farlo. Alla fine di questa fase di comunicazione fra te giocatore e lei Idol, il tuo capo ti comunica con la tipica voce stridula di chi fuma in continuazione, la quantità di fan che hai avuto quel giorno e quanti te ne mancano prima della scadenza della settimana, senza i quali sei fuori dal gioco. Questo dando per scontato che tu abbia inserito il massimo

dei crediti, cosa che probabilmente hai fatto. C'è anche un sistema opzionale col quale puoi comunicare alla NAMCO l'indirizzo email del tuo telefonino (keiai in gajponese) al fine di ricevere piccole e-mail spedite dalla tua Idol. Io non ho mai provato questa ulteriore opzione... da qualche parte bisogna pur porre un limite a questa follia. E alla fine, siamo giunti alla conclusione. Il mio ultimo concerto con Liberty è finito tra le lacrime, ma non perché fosse andato male, davvero. È riuscito abbastanza bene. Il gioco mette insieme tutti i momenti della carriera in cui stavi andando bene, e ti dà la possibilità di aumentare con questi la performance complessiva durante l'ultima canzone dell'ultimo concerto. Se riesci ad avere sufficiente audience in questa ultima prova... beh, ti caceranno lo stesso: ma te ne andrai a testa alta. Hai la possibilità di chattare un'ultima volta con lei, alla fine dello show: lei è eccitata per aver fatto così bene, ma al contempo molto triste perché sta per andarsene. Tu parli di tutto quello che avete passato insieme, parli del futuro. Lei ti ringrazia. A quel punto The Idol M@ster cancella i suoi dati dalla producer card e lei... è perduta per sempre. Di recente, diciamo un mese fa, ero uscito da quasi tutti i miei complessi da liceale con le ragazze. Stavo cercando di abbordarne qualcuna. Una volta, ci sono andato così vicino che ho chiesto a una ragazza nella strada di Shibuya (centro commerciale di Tokyo) se mi dava il suo numero! (in realtà l'indirizzo e-mail del keiai) E lei me lo ha dato! Ancora, una settimana fa sono andato all'Hey di Akihabara (sala giochi nel centro di Tokyo, situata nel centro commerciale di Akihabara. NdT), e una ragazza ha flirtato con me. Ne sono sicuro al 98%. Ironia della sorte, vicino a un videogioco Idol M@ster! Stavo tornando dai distributori automatici perché avevo preso una Mountain Dew (bibita americana, prodotta dalla Pepsi) e lei mi ha guardato, e sorriso, e mi ha fatto l'occholino. Quindi lei ha detto qualcosa alla sua amica, mi ha guardato, e ha sorriso ancora. E ancora un cenno. Ancora. Era davvero carina, aveva i capelli lunghi e gli occhiali. E ho realizzato che avevo... in qualche modo dimenticato il da farsi in queste situazioni. Penso infatti di aver fatto qualcosa come un mezzo sorrisetto e di essermi dimenticato la Mountain Dew, e di essere uscito dalla sala giochi... quindi devo essere andato a mangiarmi una porzione di Gyudon (carne di manzo in scodella come quella che si vede spesso negli anime, mangiata con i bastoncini) e di aver preso la linea Sobu per tornare a casa, però dalla parte sbagliata e quindi mi son dovuto fermare e tornare indietro per alcune fermate. A

casa ho acceso il condizionatore, mi son preso una birra e mi son messo a riflettere sulle ultime cose... Ho quindi gettato le mie Cards Idol M@ster sul pavimento e le ho guardate, sparpagliate ed inermi. In quel momento giunsi a un'importante conclusione. Dovevo uscirne. Dentro di me, qualcosa stava... morendo. Smisi di giocare a The Idol M@ster. E perciò, siccome era la cosa più normale da fare... ci sono ricasato. Il momento in cui riesci ad uscirne è proprio il momento in cui vieni nuovamente risucchiato. Ogni organizzazione che si è sviluppata sulle debolezze umane ha usato questo meccanismo: è il modo in cui trova nutrimento. Proprio quando sei fuori dal giro, che finalmente ti sei fatto la barba, e sai anche un po' di menta, hai giusto il tempo di cambiare la direzione alle tue cose mentre nevi, in maniera disinvolta, un messaggio: OFFRESI ROBA DI BUONA QUALITA' - SCONTO DEL 50% PER VECCHI AMICI... ed inevitabilmente tornerai ad essere vittima di quel giro, e di nuovo quella sensazione familiare si insinuerà silente nella tua testa. E ti farà domandare come tu possa averne fatto a meno. Il 25 gennaio Bandai-Namco ha rilasciato The Idol M@ster per Xbox 360. Sono stati inseriti nuovi contenuti - una trama più dettagliata e complessa, maggiori possibilità di interazione con gli Idol, addirittura una nuova ragazza, con dei capelli che sembrano fili d'oro. Durante il Tokyo Game Show, ho potuto provare questa nuova versione e devo dire di aver provato le stesse sensazioni della versione arcade... ma tuttavia... non sono riusciti a ricrearne il felling fino in fondo. La versione 360 sembra ottima (fantastica, direi) ma non hanno implementato i due aspetti realmente machiavelliani della versione arcade: il touchscreen e le Card. Il touchscreen ti dava la possibilità, per pochi momenti, di entrare veramente in contatto fisico con la tua Idol. Questo aspetto, ha un grandissimo impatto psicologico. Grandissimo. Quando porteranno questa tecnologia nelle case, quando potremo avere una fidanzata in scatola da portare ovunque? Beh credo che, il Giappone affonderà sotto l'Oceano. E poi le card... sono un po' come le foto di famiglia: te le porti dietro, dentro il portafoglio, in modo che quando lo apri ti torna in mente ciò che per te conta davvero... Entrambe queste cose mancano nella versione 360. Ah, e l'edizione limitata? Ha un prezzo 20,790 yen (circa 136 Euro) e ti vale tutti fino all'ultimo yen visto che include un set completo delle statuette delle Idol! Sono giunto ad una conclusione: Liberty e il tempo trascorso insieme fanno ormai parte del passato.





di Gualtiero "Shito" Cannarsà

# THE KING OF FIGHTERS '94

## ...e la SNK triplicò il picchiaduro!

Anno 1994: i picchiaduro a incontri erano ormai i sovrani incontrastati delle sale giochi. Ma i seguiti e i cloni si susseguivano a un ritmo tale che già si temeva un prematuro esaurimento del filone. Quando con un coraggioso esperimento, la SNK rinnovò il genere e gettò le basi della saga che avrebbe costituito l'apice e la summa dei fighting game 2D...

### LA NASCITA DELLA SERIE

Quando la SNK aveva ormai avviato ben tre serie di picchiaduro di successo (Garou Densetsu, Ryuuko no Ken e Samurai Spirits), ciascuna improntata su personaggi e ambientazioni narrative di grande carisma, per enfatizzare ulteriormente il fascino suscitato sui 'chara fan' (quel tipo di appassionati che amano i personaggi più dei giochi in quanto tali) si decise di produrre un gioco completamente nuovo di crossover tra le varie saghe. In effetti l'idea del crossover era stata sperimentata con successo già in due casi, ovvero l'inclusione di Ryo Sakazaki (protagonista di Ryuuko no Ken) come personaggio segreto in Garou Densetsu Special, e con l'uso di un giovane Geese Howard (boss storico di Garou Densetsu) come ultimo boss di Ryuuko no Ken. Entrambi gli esperimenti avevano trovato molto successo nel fandom, così da convincere la SNK a insistere su questa linea. Nel 1994 vide così la luce il progetto The King of Fighters. Originariamente questo nome era attribuito al torneo di arti marziali organizzato a Southtown all'interno della storia di vari giochi (Garou Densetsu, Ryuuko no Ken 2), e venne così ripreso per denominare un torneo 'ideale' della SNK. Questo torneo, e il nuovo videogioco che l'avrebbe incarnato, furono originariamente pensati come un 'circo' di crossover per includere i personaggi delle più disparate saghe SNK, ovvero come uno spazio festoso senza coerenza. Durante lo sviluppo il gioco prese però una piega più seria, e assurde anche a pretese a livello narrativo: il gioco fu così dotato di una importante 'storia ufficiale', il cui intreccio divenne preso uno dei grandi punti di fascino della serie. Questo portò innanzitutto all'esclusione dei personaggi di Samurai Spirits, inizialmente previsti, ma assolutamente impensabili (per evidenti ragioni di anacronismo) in un picchiaduro dall'ambientazione 'seria'. Le principali saghe SNK rappresentate nel primo KOF furono dunque solo Garou Densetsu, Ryuuko no Ken, Athena & Psycho Soldier, Ikari Warriors, ma anche con questa scrematura rimasero alcune

incongruenze cronologiche a livello di continuity, soprattutto tra le saghe di Garou Densetsu e Ryuuko no Ken (che non sarebbero fra loro contemporanee, ma pressoché contigue), tanto che in molti ritengono la serie di KOF effettivamente ambientata in una sorta di universo narrativo parallelo rispetto a quello delle saghe originali di Garou Densetsu e Ryuuko no Ken. Dal punto di vista artistico, il gioco era invece completamente nuovo: non solo veste grafica del tutto inedita, ma anche e soprattutto un nuovo settei (stile di design dei personaggi) e un nuovo stile di bitmap. Il nuovo settei puntava su un look molto 'stilizzato e stiloso' dei combattenti, con colorazioni a campiture piane molto nitide e nettamente differenziate. Si scelse inoltre di utilizzare un bassissimo livello

l'uso di sprite giganteschi, appesantivano inevitabilmente la meccanica di gioco. L'impatto globale del 'comparto sprite' di KOF94, radicale nella sua essenzialità di stile, fece sulle prime storcere il naso a più di un appassionato, tuttavia il fatto di ritrovare i propri beniamini in delle nuove incarnazioni grafica molto stilose, e soprattutto la possibilità di incrociare le gesta dei protagonisti di varie saghe in un nuovo ambiente visivo che li rendeva tutti uniformi, mandò in visibilibio i fan. Anche i fondali vennero realizzati con grande cura artistica, e con grande innovazione stilistica. Si scelse la creazione dell'immagine per mera colorazione, ovvero praticamente senza linee di disegno: un'altra scelta alquanto innovativa e stilisticamente d'avanguardia.

**"I personaggi di KOF erano così cool da far dire anche al gamer occasionale: voglio provare a utilizzarli!"**

di anti-aliasing, che rendeva la grafica molto più nitida e pulita, sebbene apparentemente meno definita (ovvero più 'pixellosa'). Anche le animazioni risultavano create su questa stessa idea di nitidezza, e ancor più gli effetti speciali, che dopo l'esasperato abuso fattone in alcuni titoli precedenti (soprattutto Ryuuko no Ken 2) vennero riportati a livelli di estrema stilizzazione e minimalismo. Su tutto, vennero limitate le dimensioni degli sprite, che apparivano qui abbastanza piccoli se paragonati ai titoli di punta del tempo. In un'epoca in cui la dimensione degli sprite pareva essere il vero, unico paradigma della qualità grafica in un picchiaduro, questa scelta della SNK fu molto coraggiosa. L'intento era ovviamente quello di permettere un'giocabilità veloce, pulita e precisa, non appesantita da soluzioni grafiche (come le zoomate presenti in Ryuuko no Ken e Samurai Spirits) che per quanto permettessero

Inoltre, la quantità di animazioni e la preponderanza dell'uso del chiaroscuro a scopo volumetrico, come pure l'alto livello di dettaglio, rendevano i fondali di altissimo livello artistico, mentre la profondità di campo si manteneva intenzionalmente limitata per permettere una maggiore semplicità di definizione dell'ambiente di gioco e accordarsi allo stilizzazione radicale degli sprite. Il tutto conferì a KOF94 un look complessivo assolutamente originale e in qualche modo d'avanguardia, la cui freschezza e stile rappresentavano una vera e propria ventata di aria fresca nel panorama videoludico. Per quanto riguarda il sonoro, gran parte degli effetti e delle voci vennero riprese da Garou Densetsu Special e da Ryuuko no Ken 2. Le musiche, di alto livello tanto dal punto di vista artistico quanto da quello tecnico, erano invece completamente inedite.





## GIOCABILITÀ

La vera innovazione di KOF94 fu tuttavia quella apportata a livello di giocabilità: si trattava infatti di implementare nel genere del fighter one-on-one (kakutou taisen geemu) un sistema di combattimento a squadre. Team Battle System, ■ così The King of Fighters fu un picchiaduro a incontri 3vs3. Comunque lasciò nelle opzioni la possibilità di impostare il gioco in un classico one-on-one al meglio di più round, forse nel caso il concept del nuovo team fighting non avesse attecchito. Tuttavia, l'idea si dimostrò subito vincente anche per la grande varietà di gioco che permetteva: controllare tre diversi personaggi per ogni incontro. Le squadre in KOF94 non erano tuttavia in alcun modo editabili: se da un lato questo non permetteva di selezionare il trio dei propri personaggi preferiti, dall'altro obbligava il giocatore a imparare a utilizzare anche i compagni di squadra di ciascuno, dando così una buona impennata alla curva di apprendimento del gioco.

Per quanto riguarda il fighting engine vero e proprio, si trattava essenzialmente di una rielaborazione del sistema di Garou Densetsu Special, ritoccato per rendere le collisioni tra sprite più secche ed asciutte. I quattro tasti erano essenzialmente organizzati come in Garou Densetsu Special, ma qui non erano presenti i due piani di gioco paralleli tipici di quella saga, così la pressione di A+B risultava in una semplice 'schivata', mentre C+D in un 'colpo pesante' che manda al tappeto l'avversario. Per l'uso delle super mosse speciali (in Giapponese chou hissatsu waza) era disposta la solita prescrizione della 'barra energetica in rosso' (ovvero prossima all'esaurimento), tuttavia il sistema veniva ora integrato con l'aggiunta di una power bar da caricarsi tramite l'apposita pressione simultanea dei tasti A+B+C, oppure parando i colpi dell'avversario. Una volta riempita, la power bar poneva per un limitato periodo di tempo il personaggio in power mode, nel quale l'attack level di tutti i colpi aumentava sensibilmente e in cui era possibile eseguire una singola supermossa pur non trovandosi 'in rosso' con l'energia vitale. È infine da

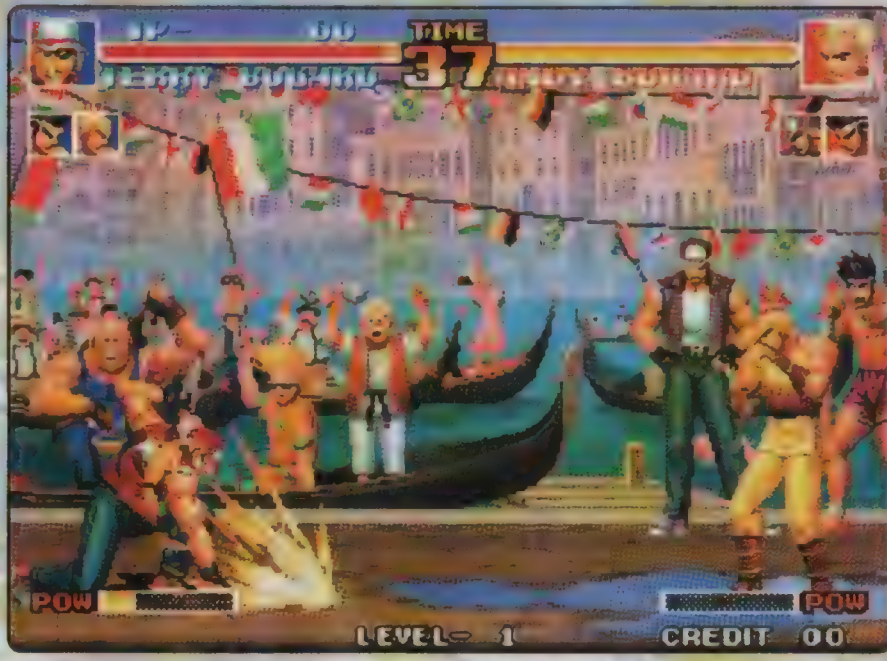
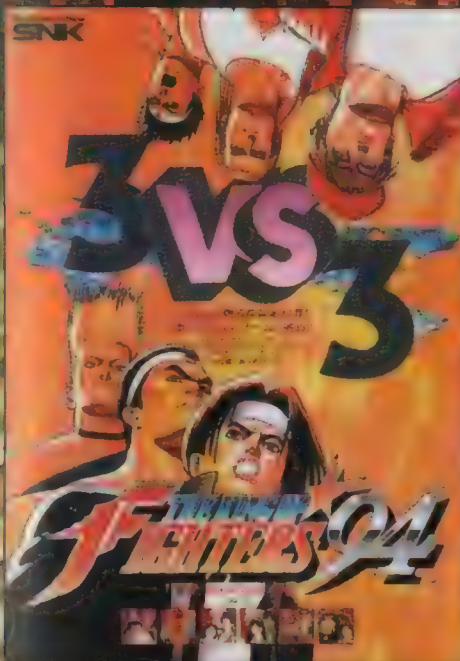
notare che tramite l'apposito comando per 'sforare' l'avversario, si otteneva un parziale scaricamento della sua power bar, come accadeva nella saga di Ryuuko no Ken.

## LA STORIA

Un nuovo torneo The King of Fighters, riedizione degli storici eventi di Southtown, viene indetto da un misterioso ospite che firma le sue lettere di invito con una mera, enigmatica R... cosa si nasconderà dietro la rinascita dell'antico, sanguinario torneo di lotta? Si sarebbe in seguito scoperto che l'organizzatore risponde al nome di Rugal Bernstein, un magnate del traffico di armi internazionale con la passione per la lotta, sempre in cerca di nuovi avversari da affrontare (e da tramutare in statue una volta sconfitti, onde aggiungerli alla sua collezione, secondo un certo cliché da maniaco aristocratico della narrativa giapponese). Questo losco figuro attende i vincitori del torneo sulla sua portaerei privata BlackNoah, per poterli così sfidare e uccidere con molto piacere. Sarebbe poi venuto alla luce che Rugal aveva un bel po' di conticini in sospeso con un sacco di protagonisti del gioco, così da far intersecare la storia generale del gioco con quella delle più squadre.

## LE SQUADRE

Uno dei grandi punti di fascino del gioco era anche l'elevato numero dei personaggi selezionabili, che ammonta a  $8 \times 3 = 241$  Una cosa ■ dir poco inaudita per i tempi (il record precedente era detenuto da Garou Densetsu Special, con 16 personaggi). Questo impatto era tuttavia smorzato dal fatto che si trattava di personaggi realizzati con sprite tutto sommato piccini e organizzati a tre a tre (squadre non editabili), il che sembrò sulle prime ridimensionare il volume apparente del numero dei fighter. Ad ogni modo, il cast era così affascinante e carismatico che ben presto questo coraggioso e innovativo titolo nato come 'costola' delle saghe 'maggiori' sarebbe diventato il principale e più rappresentativo araldo dell'intero universo creato dalla SNK.







## SHUJINKOU TEAM

### (squadra protagonista) = GIAPPONE

All'annuncio di un gioco di crossover tra le varie saghe picchiaduristiche della SNK, tutti si chiesero se i protagonisti sarebbero stati Terry & co, da Garou Densetsu, o Ryo & co, da Ryuuko no Ken. Il campanilismo tra le due saghe era del resto palpabile nell'aria delle sale giochi del tempo, e i sostenitori dell'una e dell'altra non aspettavano altro che l'ufficiale conferma di quale delle sue serie meritasse la palma di 'regina'. In un simile scenario, la SNK stupì tutti introducendo un nuovo protagonista completamente inedito, Kusanagi Kyo, destinato a divenire il nuovo simbolo della SNK, insieme alla sua altrettanto inedita squadra composta da Benimaru Nikaido e Goro Daimon, anch'essi creazioni del tutto vincenti. Kyo Kusanagi, erede della mistica & mitica tecnica di lotta Kusanagi-ryuu Kobushutsu, è in grado di generare fiamme dalle sue mani, grazie a un antico potere tramandato 'nel sangue' nella sua stirpe da circa 1800 anni. Il suo cognome 'Kusanagi' rimanda a una spada leggendaria presente nella mitologia giapponese, che si dice fu tratta per mano del dio della distruzione Susano-ou dalla coda del demone serpiforme Yamata no Orochi. L'apparenza del giovane Kyo è tuttavia quella di un teppistello scolastico alla giapponese, che indossa la divisa in maniera non conforme, che è svergolato, scontrosetto e un po' attaccabrighe. Insomma il perfetto eroe giapponese del mid-90. In Giappone, infatti, dopo la fine del cosiddetto periodo 'yanki (yankee)', in cui tutto ciò che era americano risultava 'figo' (da cui Terry Bogard come protagonista di Garou Densetsu e la sua ambientazione prettamente statunitense), andavano di moda le divise scolastiche e lo stile giovanile nipponico (come dimostrano anche prodotti come la celebre Sailor Moon e similari), così la SNK reagì prontamente alla nuova tendenza metropolitana.

Benimaru Nikaido era invece un kickboxer capace di generare fulmini con i suoi colpi. Benimaru incarnava il cliché giapponese del seduttore narcisista, efebo nei modi e nella voce, ma non gay. In compenso, odia gli otaku, ama il sushi ed è un totale snob/damerino.

Goro Daimon era invece un massiccio lottatore di judo, dal viso burbero e dai modi assai taciturni, forte quanto bonario. Il suo look tradizionale (combatte con ai piedi i geta, i tipici zoccoli di legno giapponesi) strideva fortemente con la modernità dei suoi compagni di squadra, e ne risultava il perfetto bilanciamento per una squadra che volesse esprimere in sé il variegato e spesso contrastante stile del Giappone.

Secondo la storia ufficiale, questo improbabile terzetto si era formato al torneo di lotta Japan All Fighting, aperto a praticanti di ogni stile di combattimento, dove Benimaru trionfava già da anni, e Daimon (judoka medaglia d'oro in

Giappone) si piazzava sempre al secondo posto. Poi, l'arrivo di un improbabile ragazzino, uno studente sbruffoncello, fece crollare la sicurezza di Benimaru: si trattava di Kyo, che lo sconfisse nella finale, tra lo sgomento di tutti gli spettatori. I tre si conobbero così, e fondarono una sorta di 'amicizia tra rivali'. In qualità di 'terzetto dei più forti lottatori del Giappone', i tre furono così invitati al King of Fighters indetto da Rugal, particolarmente interessato al potere pirogenico di Kyo...

**Nota:** Il fondale giapponese è un'evidente citazione dal film animato Akira, di Otomo Katsuhiro, e generalmente ispirato alle atmosfere della 'NeoTokyo' dello stesso film, già riprese in alcuni livelli del bellissimo spettacolo Last Resort, sempre su NEO-GEO.

**Nota:** Il 'prototipo' di Kusanagi Kyo si chiama Kirishima Syo, scartato forse per il suo look troppo esasperato, ma ben noto al fan degli schizzi preparatori, nonché successivamente inserito come Extra Striker in KOF2000. Come Kyo, che nella scheda personale mette la sua moto alla voce 'cosa più preziosa', anche il suo prototipo Syo è un accanito motociclista, come si può vedere in uno dei suoi bislacchi attacchi (entra sullo schermo a cavallo della sua moto!).

**Nota:** Benimaru Nikaido è palesemente ispirato al personaggio di Smith Toren da Top wo Nerae - Gunbuster, noto anime della Gainax. Oltre all'evidente comune capigliatura (che Benimaru 'mantiene' in piega' tramite l'elettroizzazione), anche i nomi delle sue mosse nel corso della saga di KOF costituiranno infiniti rimandi agli attacchi del Gunbuster (Super Inazuma Kick, Buster Collider), nonché a quelle del mitico Hurricane Polymer, il celebre eroe della Tatsunoko (Shinkuu Katotegoma). Altro referente dichiarato per questo personaggio è Jean Pierre Polnareff, co-protagonista della terza saga del manga Jojo no Kimyouna Bouken di Araki Hiroko, con cui Benimaru condivide ancora una volta l'infame capigliatura, ma anche qualcosa dell'abbigliamento e dello stile generale.



## GAROU TEAM = ITALIA

### (squadra dei lupi famelici)

Poco da dire, l'originale terzetto di protagonisti della saga di Garou Densetsu, ovvero i fratelli Terry e Andy Bogart più il loro amico Joe Higashi, costituiva una squadra in maniera del tutto ovvia. E' però davvero carino notare come i personaggi provenienti da Garou Densetsu avessero mantenuto in KOF94 alcuni tocchi di giocabilità loro tipici e contraddistintivi, come l'esclusiva

possibilità di 'camminare da accovacciati'. Tutti e tre i personaggi mantenevano i loro set di mosse completi così come visti in Garou Densetsu Special, super mosse incluse, e persino i comandi per eseguirle risultavano inalterati. La curiosa nazionalità italiana della squadra è da riallacciarsi al fondale di Andy Bogard in Garou Densetsu 2/Sp, appunto ambientato in Italia. Non a caso la musica qui è un remix proprio dello storico soundtrack di quel fondale in GarouDen2/Sp. A livello narrativo, infine, il coinvolgimento del terzetto nel nuovo torneo è altrettanto scontato quanto la loro selezione: è ben noto come i tre 'lupi famelici' siano sempre in cerca di nuove sfide...

**Nota:** Il fondale italiano in KOF94 è ispirato alle scene finali di Kurenai no Buta (Porco Rosso), celebre lungometraggio di animazione a firma Studio Ghibli e Miyazaki Hayao.



## RYUUKO TEAM = MESSICO

### (squadra del drago&tigre)

A rappresentare l'altra famosa saga picchiaduristica della SNK furono i due protagonisti Ryo Sakazaki e Robert Garcia, e quindi il padre del primo, Takuma Sakazaki, fondatore della scuola di arti marziali Kyokugen-ryuu, la cui egida raccoglieva così la squadra. Poiché la giocabilità di KOF94 era piuttosto improntata su quella di Garou Densetsu Special, il set di mosse di questi personaggi venne in qualche modo risistemato, corretto e adattato, soprattutto il livello di controlli, anche per eliminare la necessità della 'barra di energia spirituale' che nella serie di Ryuuko no Ken presiede all'uso di tutte le mosse speciali. Il loro aspetto rimase invece del tutto invariato, ad eccezione di Takuma, che compariva originariamente a petto nudo, e venne qui coperto anche con la giacca del suo gi per non risultare troppo simile nel look alla new entry Goro Daimon. Nella storia, il coinvolgimento del terzetto del Kyokugen-ryuu è giustificato dalla sempre costante ambizione di Takuma di mostrare al mondo la potenza del suo stile di lotta, nonché dall'interesse a 'proteggere' la 'piccola e indifesa Yuri', anch'essa iscritta (con altra squadra) al torneo. Sempre nella storia ufficiale si spiega perché la squadra si presenti come messicana: la famiglia Sakazaki si è recata in Messico per fondare una 'filiale' del doujou Kyokugen-ryuu, che verrà poi menzionata occasionalmente anche nella storia ufficiale di altri titoli. In seguito, il terzo episodio della serie Ryuuko no Ken sarebbe stato ambientato proprio nel bassifondo messicano a El Mariachi, da cui si deduce una ricercata affinità tra



le spiccate atmosfere da Hong-Kong movie di Ryuuko no Ken e quelle proprie dell'immaginario comune messicano. Vale infine la pena ricordare come ancora più avanti farà il suo debutto un improbabile 'allievo di Ryo Sakazaki' di provenienza proprio messicana e rispondente al nome di Marco Rodriguez. In realtà, il Messico ha sempre costituito uno dei più importanti mercati internazionali per la SNK, dato l'alto livello di gradimento dei suoi giochi in quel paese. Di conseguenza, la casa produttrice ha più e più volte inteso tributare il Messico nei propri titoli, con l'introduzione di personaggi e ambientazioni di tale provenienza.

**Nota:** L'animatissimo (in tutti i sensi) fondale di questa squadra non si ritrae il celebre PaoPao Café già visto del primo GarouDen, né il PaoPaoCafé2 che si sarebbe poi visto in GarouDen3, poiché entrambi si trovano a Southtown, gestiti da Richard Meyer. Questo ulteriore PaoPao Café si trova invece in Messico: considerando il nome del posto, nonché lo stile di lotta di Richard Meyer stesso (il Capoeira), si tratterà forse dell'originale?

**Nota:** L'enorme folla che si agita nel fondale nasconde infinite autocitazioni SNK e NEO-GEO, quante riuscite a scovarne?

**Nota:** Una versione di questo fondale con colorazione alternativa (più variegata e convenzionale nella soluzione cromatica) è presente in uno screenshot stampato sul volantino originale giapponese di KOF94, di certo eredità di una beta version del gioco.

**Nota:** Il personaggio di Robert Garcia è chiaramente ispirato alla action-movie star Steven Seagal, molto popolare in Giappone. Di conseguenza, proprio come Steven Seagal nel doppiaggio giapponese dei suoi film, anche Robert Garcia parla tradizionalmente con l'inflessione dialettale di Osaka, che sembra lo renda il suo apparire ancor più 'duro e sanguigno' (per non dire: tamarro).



#### PSYCHO SOLDIER TEAM = CHINA

Uno dei titoli classici più amati della SNK era sempre stato Athena, originariamente coin-op e poi convertito sul Famicom (con musicassetta acclusa), il cui protagonista altri non era che la giovane dea greca (ritratta in perfetto stile Cream Lemon, per chi sa intendere). Il seguito di questo gioco fu intitolato Psycho Soldier (entrato nella storia come primo videogioco arcade a incorporare delle musiche cantate) ed era ambientato nel nostro presente, dove la giovane studentessa giapponese e idol Athena Asamiya si vedeva dotata di potersi psichici in quanto reincarnazione moderna dell'omonima dea classica, e veniva affiancato dall'altrettanto psichico Sie Kensou, un lottatore cinese di verde vestito. Questi due personaggi, uniti al loro maestro anziano cinese Chin Gentsai, personaggio inedito presentato come una sorta di eremita saggio quanto alcolista, vennero ripresi per formare una nuova squadra di KOF94. La ragione dell'ingresso nei tre nel torneo è semplicemente quella di testare i risultati degli allenamenti del maestro sui discepoli. Athena Asamiya, che nel suo gioco originale Psycho Soldier compariva in sailor fuku (la classica divisa scolastica femminile giapponese), qui se ne liberava visivamente nella sua first-up entry pose (ovvero l'animazione pre-fight visibile quando il lottatore è primo della squadra), per rivelare un completino in perfetto stile 'supereroina'. Il tutto ricorda molto chiaramente SailorMoon, che andava infatti assai in voga in quegli anni, e Athena non manca di tributare la celebre 'combattente che veste la marinaretta' anche in numerose pose e atteggiamenti. Sie Kensou venne dotato anch'egli di una nuova divisa, meno cinese e più moderna: se ne fece un personaggio dal bello stile ma un po' sempliciotto, con tocchi di comicità, forse per non sovrapporlo al protagonista indiscusso Kyo Kusanagi.

Infine, Chin Gentsai era invece caratterizzato come il tipico vecchietto piccolo e arzillo, che combatte usando lo 'stile di lotta dell'ubriaco', altro vero cliché dei picchiaduro.

**Nota:** La 'versione originale' di Sie Kensou si potrà poi ritrovare prima nelle illustrazioni di caricamento della versione SegaSaturn di KOF96, e poi come Extra Striker in KOF2000, così come quella della originale Athena in 'versione armatura'. Quest'ultima, insieme all'immagine dell'Athena originale in 'versione bikini', apparirà poi come cameo o personaggio giocabile in molti altri titoli della SNK.

**Nota:** Dalla sua prima apparizione in Psycho Soldier, Kensou ha anche mantenuto la sua tradizionale parlata con accento di Osaka, cosa che lo avrebbe reso nel tempo il partner ideale per gag umoristiche con Robert Garcia (la comicità regionale di Osaka è particolarmente caratteristica e nota in tutto il Giappone).

**Nota:** La musica Psycho Soldier '94 di questo stage altro non è che il remix dell'originale e mitica canzone Psycho Soldier (voce: Shimizu Kaori) cantata dalla stessa Athena già nei classici, e incisa nella musicassetta bonus inclusa con l'edizione Famicom dell'originale Athena. Athena Asamiya è infatti una idol cantante. La versione arrangiata di questo BGM, presente sia sull'apposito CD ufficiale di arranged soundtrack che come musica di gioco per la versione NEO-GEO CD, sarà poi incisa anch'essa come brano cantato (voce: Fukui Reiko, ovvero la doppiatrice di Athena Asamiya in KOF94).

**Nota:** le fiamme prodotte dalla supernessa di Chin Gentsai sono in effetti le stesse (proprio gli stessi spiriti!) di un certo boss in Last Resort...



#### IKARI TEAM = BRASILE (squadra del rancore)

Quando si parla di SNK e Ikari non si può non pensare alla gloriosa omonima saga di shooter 'alla Rambo', che pur palesemente ispirata dal classico Senjou no Okami della Capcom rappresenta forse il titolo più famoso della SNK 'pre-NEO-GEO'. Così ritroviamo in questa squadra di KOF94 i due protagonisti di quello storico titolo, ovvero Ralf (Jones) e Clark (Steel), guidati da un nuovo generale, il cupo Heidern. Ralf e Clark, che nell'originale Ikari apparivano il petto nudo e ovviamente dotati di armi da fuoco, sono stati qui portati a livello di 'normali' combattenti e vestiti con nuove divise, sebbene nella prima fase di sviluppo si fosse ipotizzato di farli comparire nel loro look originale e fargli usare negli scontri anche granate e armi simili.

Graficamente Ralf e Clark sono due personaggi molto simili: condividono persino la stessa 'base' di sprite, modificato per ciascuno dei due solo nella parte della testa e in alcune animazioni, ma la loro giocabilità e parco mosse è radicalmente differente. Il colonnello Heidern è invece un personaggio completamente originale. L'ambientazione da giungla brasiliana, con relitto di elicottero militare alle spalle, di questo stage è chiaramente una derivazione degli stereotipi di guerriglia alla Rambo, resi celebri da infiniti prodotti di cinematografia americana.

Nella storia ufficiale, il colonnello Heidern e i suoi uomini fanno parte di un'organizzazione di polizia internazionale, che li incarica di distruggere l'organizzazione criminale che si cela dietro il nuovo The King of Fighters. In effetti Heidern sembra essere l'unico dei personaggi del gioco a conoscere chi si cela dietro la R che sigilla gli inviti: il singolo uomo che otto anni prima massacrò tutti i suoi uomini, nonché le sue amate moglie e figlia, e si prese il suo occhio destro...

**Nota:** Il Colonnello Heidern è palesemente ispirato a un personaggio della celebre serie a fumetti e animata Hokuto no Ken, ovvero il Colonnello dell'Armata Divina.





#### KIM TEAM = COREA DEL SUD

Tolti i tre protagonisti e la bella Mai Shiranui, il personaggio più amato della saga il Garou Densetsu risultava essere senza dubbio Kim Khapwan, ovvero il guerriero coreano di tae-kwon-do paladino della giustizia. Il NEO-GEO aveva del resto già un forte seguito in Corea del Sud, il cui pubblico meritava un po' di soddisfazione. Venne così inserita un'apposita squadra proprio per Kim, che veniva affiancato da due personaggi originali: l'enorme Chang Koehan e il minuscolo Choi Bongue (le reciproche dimensioni bilanciandosi a vicenda nel duetto). Si trattava di due pericolosissimi criminali evasi dalla galera, due galeotti che Kim, nella sua eterna crociata contro il male, si era preso la responsabilità di rieducare socialmente tramite la dura disciplina marziale del tae-kwon-do (e lo spauracchio delle sue botte), al fine di mettere il loro talento combattivo al servizio della Giustizia. I due sono così violenti e scorretti da non farsi problemi a usare in combattimento due armi più o meno improprie: una palla metallica da carcerato per Chang, e degli artigli metallici per Choi. Originariamente pensati come personaggi molto esagerati, al limite del parossistico, ma comunque assai crudamente violenti nella loro caratterizzazione di maniaci assassini, i due divennero in seguito dei veri e propri comic relief all'interno della serie di KOF, forse proprio a causa dell'inevitabile parossismo ispirato dalle loro opposte caratterizzazioni. Si noti che in questa squadra il solo Kim Khapwan, provenendo da Garou Densetsu 2/ Special, può camminare accovacciato.

**Nota:** tralasciando le sue dimensioni e i suoi occhietti da maniaco, il personaggio di Choi Bongue è ispirato in tutto e per tutto al famosissimo Freddy Krueger, il leggendario omicida della serie di film horror Nightmare (on Elm Street).

**Nota:** la SNK racconta che all'origine di questo bislacco team c'era tutt'altro progetto, ovvero quello di una squadra di soli criminali fuggitivi (il che parrebbe più sensato). In seguito, il terzo criminale fu sostituito con Kim a causa del grande successo del personaggio, e così si optò per la poco credibile e molto parossistica trama del suo 'tentativo di riabilitazione sociale' di Chang e Choi.

**Nota:** la supermossa di Chang, quasi una parodia di quella di Kim, in cui il gigante si muove freneticamente in una interminabile sequenza di colpi, era originariamente solo una mossa da testing. Ma a seguito del suo successo tra gli sviluppatori, forse dovuto proprio al suo esasperato parossismo, questa mossa venne implementata nel gioco effettivo.



#### AMERICA SPORT TEAM = USA

Ecco una squadra che nessuno si sarebbe mai aspettato, formata da sportivi combattenti (non 'combattenti sportivi') provenienti da varie discipline tipicamente statunitensi. Il capitano, Heavy D! (punto esclamativo incluso), è un massiccio boxer di colore, che pare più

avvezzo alla rissa da strada che agli incontri sul ring: la sua presenza sembra seguire una lunga tradizione che ha sempre voluto (da M. Bison di Street Fighter II, a Michael Max di Garou Densetsu, a Axel Hawk di Garou2/Sp, a Mickey Rogers di Ryuuko no Ken 1 e 2) almeno un pugile in ogni picchiaduro che si rispetti. Lucky Glauber è un cestista anch'egli di colore ■ dal look alquanto metropolitano, e infine Brian Battler è un brutale giocatore di football, che nel suo concept originale avrebbe persino dovuto vestire il casco e le spalline rinforzate tipiche di quello sport (soluzione grafica poi ritenuta eccessiva, ■ quindi scartata). Si è teorizzata una discendenza di questi ultimi due personaggi rispettivamente dai giochi sportivi per NEO-GEO Dunk Dream (basket) e Football Frenzy (football), ma la cosa non ha mai trovato conferma. La storia ufficiale di questa squadra prende le mosse dal quella del capitano Heavy D!, un pugile bandito dal mondo della boxe dopo aver ucciso un suo avversario sul ring. Lucky Glauber, giocatore di basket ma altresì detentore del titolo di campione del torneo All-American Karate, è un suo amico di infanzia. E il terzo lottatore? Reclutato dopo averlo visto in televisione come grande rivelazione del placcaggio nel football americano...

**Nota:** in qualità di 'karateka giocatore di basket', Lucky Glauber ha trovato il suo referente stilistico originale in un simile personaggio tratto dal film di Bruce Lee intitolato Game of Death. Tuttavia, poiché il design che ne risultò si dimostrava troppo semplice, il suo aspetto fu rifinito sino al suo aspetto definitivo per come lo conosciamo.

**Nota:** il fondale americano è un vero e proprio coacervo di cliché della moda statunitense del tempo. Riuscite a vedere, tra i tanti, Blues Brothers fare capolino dal un classico van Volkswagen, e l'arbitro assomigliare in modo più che evidente al James Brown di Living in America...



#### JOSEI KAKUTOUKA TEAM = INGHILTERRA (squadra delle combattenti femminili)

Dopo Garou Densetsu 2, che consacrò Mai Shiranui come idolo dei fan del picchiaduro, era chiaro che in ogni beat'ern up ci sarebbero state delle combattenti femminili, destinate a diventare la gioia dei giocatori. La mitica Nakoruru prima (Samurai Spirits) e Yuri Sakazaki poi (Ryuuko2) non avevano del resto di certo tradito le aspettative. Per questo in KOF94 venne subito introdotta anche una squadra 'tutta al femminile', che raccoglieva le eroine provenienti da vari titoli. In questo caso, Mai Shiranui è la portabandiera femminile di GarouDen (e con questo può camminare abbassata). Lei è una esperta ninja nipote di Hanzo Shiranui, maestro di Andy Bogard (di cui è l'eterna fidanzata), e indi padroneggia la tecnica dello Shiranui Ninpouchou. Dalla saga di Ryuuko no Ken vengono invece Yuri Sakazaki, sorella di Ryo Sakazaki salvata nel primo episodio della 'sua' saga e divenuta giocabile nel secondo (dopo un rapido quanto grottesco addestramento) come esponente del Kyokungen-ryuu di famiglia, e infine l'androgina King, che in Ryuuko1 si spacciava per maschio (al night club L'Amour), ma che in realtà è una femminuccia e non se la cava niente male con il kickboxing.

Nella storia ufficiale, il terzetto nasce dalla somma delle frustrazioni femminili di Yuri, 'lasciata a casa' dal fratello che non la vuole vedere combattere, e di Mai, 'tagliata fuori' dalla squadra dei Lupi Famelici. Le due si trovano in perfetto accordo, e aggiungono infine l'inglese King, vecchia conoscenza della stessa Yuri, come terza





combattente. Proprio a causa della nazionalità di King (improvvisamente dichiarata come inglese, forse a seguito del look 'stiloso' del personaggio), la squadra tutta femminile di KOF94 venne parimenti attribuita all'Inghilterra. In realtà, il progetto originale di KOF94 prevedeva una squadra inglese composta proprio da King, Billy Kane (storico rivale dei fratelli Bogard nella serie di GarouDen) e il wrestler australiano (e quindi 'in qualche modo inglese') Big Bear, già visto in GarouDen2/Sp e, sotto le mentite spoglie di Raiden, anche in GarouDen1. Tuttavia il successo di Ryuuko2 portò all'inclusione della nuova stella Yuri Sakazaki, che scalzò proprio Big Bear. A questo punto, la formazione originariamente concepita non aveva più senso, e eliminando anche Billy Kane in favore di Mai Shiranui si introdusse una squadra 'tutta al femminile'. **Nota:** Le due ragazze provenienti da Ryuuko no Ken subiscono, se 'finite' con una mossa speciale, il famigerato 'nude k.o.' proprio come nella loro serie d'origine, ovvero vengono parzialmente denudate. Proprio questa particolarità permetteva di 'svelare' il sesso di King in Ryuuko1, quando la biondina si spacciava ancora per maschietto. Ma non dubitate della sua sessualità: in seguito King diventerà una sorta di 'fidanzata ufficiale' proprio del protagonista Ryo Sakazaki.

**Nota:** Provenendo da GarouDen, Mai Shiranui non può allo stesso modo venire denudata finendola con una mossa speciale, e del resto è già normalmente seminuda. Non soddisfatti, i designer intesero enfatizzare al massimo la già leggendaria 'abbondanza pettorale', e anzi implementarono uno spiccatissimo 'mune-yure' (sobbazzare del seno) nelle sue animazioni. Come risultato, la leggenda della formosità di Mai crebbe ulteriormente, ma le animazioni più esplicite furono impietosamente censurate (eliminate dal gioco) per i territori occidentali.



#### BOSS FINALE: RUGAL BERNSTEIN

Inselezionabile dal giocatore, è colui che si cela dietro la misteriosa R che firma gli inviti del torneo. È uno solo ma conta per due: lo si deve combattere due volte di seguito. La prima volta, vestito in un abito nobile, Rugal non si spreca oltre il giocherellare. Ma sotto il suo aspetto altezzoso e nobile, nasconde (nel vero senso della parola) uno stile violento pressoché insospettabile: liberandosi della giacca, si dimostra così per il terribile guerriero che è, ovvero un personaggio assolutamente 'troppo forte', 'sbilanciato' e 'scometto' da un punto di vista della difficoltà di gioco, in piena tradizione SNK (famosa per inserire nei suoi titoli dei

boss finali 'esagerati'). Nel suo arsenale dispone anche delle mosse 'trademark' di Geese Howard (ovvero, il Reppuken) e il suo fratellastro Wolfgang Krauser (ovvero il Kaiser Wave), ovvero il boss di GarouDen, come a lasciar intuire che li ha sconfitti (nella tipica logica giapponese "ti sconfiggo e mi impadronisco dei segreti della tua tecnica di lotta"), ma la sua tecnica più terribile è senza dubbio l'inedito Genocide Cutter. Il suo unico compagno di squadra è una pantera nera di nome Rodem (che esattamente come per i compagni di squadra dei personaggi giocabili, può intervenire in campo a liberare il suo padrone da una 'presa' subita da parte di un avversario).

Il fondale di questo boss non ha nazionalità: è ambientato sulla Black Noah, la portaerei privata di Rugal stesso, una sorta di 'terra di nessuno' che naviga sempre in acque non territoriali (e assai poco sicure). Il fondale esiste tuttavia in due versioni, ciascuna dedicata a ognuno dei due successivi 'scontri' con Rugal.

**Nota:** questo personaggio è ispirato al wrestler storico Lex Luger, come la pronuncia giapponese del suo nome indica (sia Luger che Rugal si pronunciano in katakana come 'RUGA-RU').

**Nota:** la portaerei Black Noah che costituisce la fortezza mobile di Rugal è probabilmente una citazione delle Red Noah e Blue Noah, le gigantesche navi aliene provenienti dalle serie animate Fushigi no Umi no Nadia - The Secret of Blue Water.

**Nota:** tra le statue della collezione di Rugal, ovvero quella dei combattenti da lui sconfitti e uccisi, figurano anche... Zangief e Guile, i personaggi di Street Fighter II della Capcom! Questo 'scherzo' della SNK alla sua ditta rivale è tanto noto e verificato che nel successivo gioco Capcom vs SNK (sviluppato da Capcom), opponendo a Rugal proprio Guile, l'americano distrugge la sua statua in una simpatica scenetta di pre-fight.

## CONCLUSIONE

Come si sarà inteso, The King of Fighters '94 rappresenta non solo una vera e propria pietra miliare nella storia del NEO-GEO, del picchiaduro e della videoludica arcade in generale, ma anche un gioco il cui estremo valore assoluto non è eminuito dal peso degli anni. Sebbene dal punto di vista della giocabilità il genere sia andato evolvendosi e raffinandosi radicalmente nel corso della successiva decade, questo titolo conserva per sé uno stile e un comparto artistici tanto poderosi e 'radicali' da risultare assolutamente squisiti esattamente oggi come allora, anzi pressoché mai superati. Comunque affiancati da una meccanica di gioco solida e ancora godibile (per quanto non tecnica e evoluta quanto quella dei suoi successori), questi pregi artistici fanno di KOF94 un gioco che non dovrebbe mai mancare in nessuna softteca di appassionato di giochi arcade e fighting.

## DOVE TROVARLO

The King of Fighters '94 è rimasto a lungo un'esclusiva del solo NEO-GEO. Originariamente presentato su cartuccia (in versione arcade, ovvero MVS, e quindi domestica, ovvero AES), il titolo è stato successivamente convertito per NEO-GEO CD, in un'incarnazione alquanto fedele nei contenuti ma orribilmente piagata da lunghissimi tempi di caricamento, che intervenendo tra OGNI match e l'altro (all'entrata nell'arena di ogni nuovo personaggio, insomma,

e non prima di ogni squadra nel suo totale) rendevano l'azione di gioco praticamente impossibile se non realmente frustrante. In tempi più recenti, e per l'esattezza nel 2003, proprio in concomitanza con la celebrazione dei dieci anni della saga, questo storico titolo è stato infine proposto in una versione rinnovata per PS2 e XBOX, intitolata The King of Fighters '94 RE-BOUT. In questa riedizione, il gioco originale (comunque disponibile) veniva affiancato da una sua versione graficamente

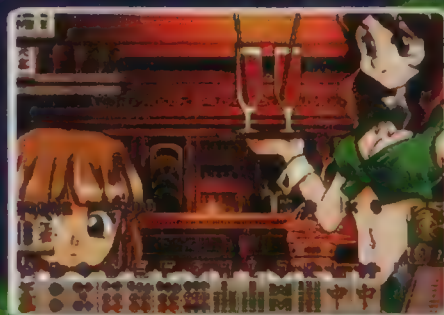
'restylizzata' in alta definizione. Si tratta di un prodotto piuttosto interessante, anche perché rappresenta il primo (e ad oggi unico) verso esempio di picchiaduro bidimensionale SNK con sprite in alta definizione. Sebbene non possa certo valere quanto l'intramontabile e storico originale, gli utenti PS2 e XBOX non dovrebbero lasciarsi sfuggire l'occasione di portarsi a casa un capolavoro assoluto e un pezzo di storia videoludica con questa piacevole riproposizione!



# IL MAHJONG

XXX  
XXX  
XXX

Alza la mano chi non ha mai sentito parlare del Mah-Jong! Al pari di Tetris e Breakout le tessere del gioco cinese sono entrate nella storia dei videogiochi, grazie soprattutto ai solitari. Non si contano infatti i Coin-op, gli arcade, i titoli per PC ed i giochi per console nei quali occorre scovare le coppie di tessere Mah-Jong per eliminarle dal piano di gioco. Sono però in pochi a sapere che il Mah-Jong sia in realtà un gioco antichissimo e che il suo regolamento originale preveda una sfida a quattro giocatori, intrisa di simbologie e significati mitologici. Molte edizioni di Mah-Jong hanno anche proposto contenuti erotici forse in quantità maggiore di qualsiasi altro genere. Nonostante le ridotte palette di colori ed i pixel squadratissimi di giochi che hanno più di vent'anni non possono certo competere con il fotorealismo dei prodotti attuali, la magia e le nostalgiche atmosfere di quei titoli sono ancora in grado di affascinare ed entusiasmare. La quasi totalità del Mah-Jong hentai, infatti, è in lingua giapponese, ma la cosa non è di grosso ostacolo se si conoscono le basi del gioco. "E chi me lo spiega?" direte voi? E noi che vi stiamo a fare allora? In questa rubrica parleremo della storia del Mah-Jong, indispensabile per capire il gioco ed il suo svolgimento, delle sue regole e, ovviamente, delle sue versioni hentai più famose e conosciute.



## LE ORIGINI DEL MAH-JONG

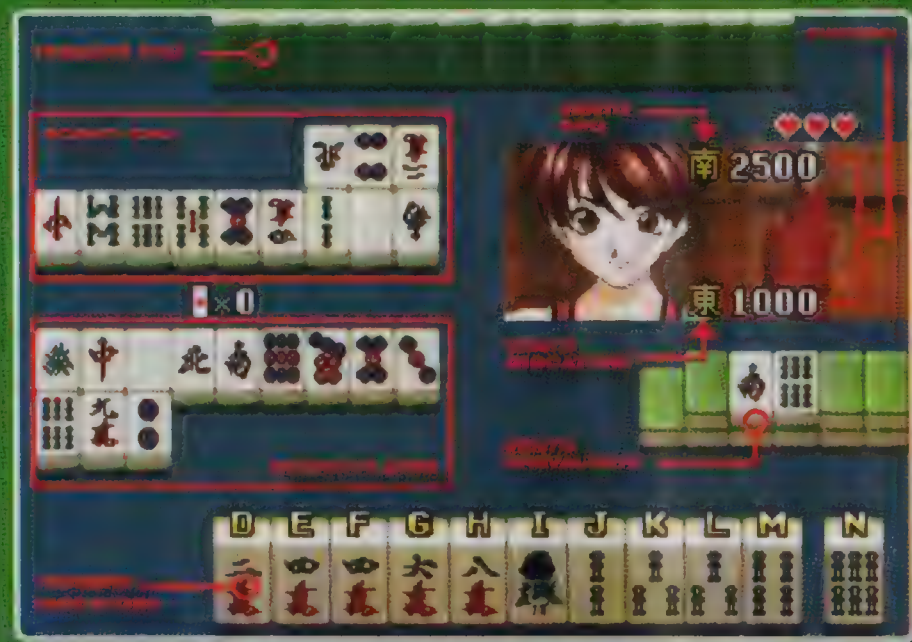
Le origini del Mah-Jong si perdono nella notte dei tempi e, a seconda dello stonco interpellato, nasce 2500 o 500 anni fa. Pare che in origine si giocasse con delle carte e che solo in seguito siano state utilizzate delle tegole di legno, avorio o altri materiali. In effetti le tegole sono molto più carine rispetto alle carte e offrono tutto un altro gusto, coinvolgendo anche il senso del tatto. E' questo uno dei primi elementi che distingue il Mah-Jong dai giochi di carte a cui siamo abituati. Se si aggiunge che le tegole sono tradizionalmente 144 e che recano impressi ideogrammi e disegni tipicamente cinese ed orientali è facile capire quale sia il fascino di un gioco del genere. Ogni gesto ed ogni operazione di gioco, nel corso dei secoli, si è caricata di significati profondi, di rituali scaramantici e di termini tanto suggestivi quanto affascinanti come "formare la muraglia", "il muro delle pedine morte", "pescare la luna in fondo al pozzo", "prendere il pesce dal fondo del fiume", "piantare nove fiori nel bambù", "l'uscita degli dei", "il raduno dei draghi", "le maschere del tempo". La passione dei giocatori ha anche aggiunto elementi senz'altro più moderni alla tradizione del Mah-Jong come la particolare chiusura denominata "Lo sbaglio di Hitler". A partire dai primi del 1900 il gioco si diffuse in tutto il mondo, trovando largo consenso negli Stati Uniti e anche in Europa, Italia compresa.

Attualmente gli appassionati di questo gioco fanno capo alla federazione italiana che è presente anche su Internet all'indirizzo: [www.fimj.it](http://www.fimj.it)

Vediamo ora di spiegare rapidamente le regole di massima del gioco. E' necessario premettere che le regole del Mah-Jong sono piuttosto complesse e che comprendono una infinita serie di varianti ed eccezioni a seconda della località, del periodo, della scuola di pensiero e di fattori assolutamente aleatori come la posizione della Luna rispetto ad Onore o l'umore dei giocatori. Tutte cose estremamente affascinanti, capaci di dare al gioco uno spessore ed un mistero assolutamente ineguagliabili. Esiste comunque una base comune che è quella che considereremo per spiegare il gioco. I giocatori prendono posti ai quattro lati di una tavola e rappresentano un vento ognuno. Il gioco parte dal vento dell'Est e successivamente passa al Sud, all'Ovest e al Nord per poi ricominciare il giro. Al centro della tavola vengono disposte le tessere in modo da formare la "muraglia", una simbologia che richiama la ciclopica opera cinese. Si tratta in sostanza di un quadrato

formato dalle 18 coppie di tessere disposte l'una sull'altra. A turno i giocatori pescano dalla muraglia le tessere fino ad averne 13 ciascuno (14 per l'Est). Le tessere vanno tenute nascoste rispetto agli avversari per non mostrare il proprio gioco. Lo scopo finale è quello di ottenere delle combinazioni particolari che permettano di "chiudere" la mano ottenendo un certo punteggio e facendo pagare gli avversari. Si può dichiarare una chiusura (Mah-Jong, se si possiedono quattro combinazioni di tre tessere più una coppia. Questo almeno in linea di massima, perché poi esistono tutta una serie di particolari chiusure che fanno eccezione, ma che per ora non ci interessano. Prima di spiegare come costruire le combinazioni vediamo come sono suddivise le 144 tessere a disposizione: ci sono 4 serie da 9 tessere ognuna dette "numerali", numerate da 1 a 9 e aventi tre semi differenti: bambù, numeri e cerchi, per un totale di 108. Vengono poi gli "onori": 4 serie di 4 tessere ognuna raffiguranti i venti e 3 serie di 4 tessere rappresentanti i draghi (bianco, rosso e verde). Chiudono i cosiddetti

"onori supremi" che sono 4 tessere rappresentanti le stagioni e 4 tessere rappresentanti i fiori. Le combinazioni di tre tessere possono essere costituite da tris (tre tessere uguali, siano caratteri, draghi o venti) detti Pong o da scale (tre tessere di tipo carattere di valore consecutivo) dette Chow, mentre le coppie devono essere necessariamente costituite da due tessere identiche. Sono escluse da questi conteggi le tessere degli "onori supremi" che costituiscono di per sé una sorta di "bonus" per moltiplicare i punteggi delle chiusure. Ad ogni mano il giocatore dovrà pescare una tessera dalla muraglia (attenti a non sbagliare il lato da cui prendere o scatenare l'ira degli spiriti) valutare la situazione e poi scartare una tessera. Gli altri giocatori potranno a questo punto decidere se pescare a loro volta dalla muraglia o prendere la tessera scartata dal giocatore per comporre una combinazione o per chiudere la mano. In questo ultimo caso si dovrà scoprire la combinazione ottenuta e mettere le relative tessere di fronte a se per mostrarle agli avversari. Se un giocatore dovesse





meno comune a tutti i giochi di Mah-Jong, ma differisce notevolmente da quello di un arcade convenzionale. Al posto del joystick e dei classici bottoni per il fuoco e infatti prevista una vera e propria pulsantiera. Sono presenti dei tasti contraddistinti dalle lettere (oc-

[illegible]

一萬 二萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬 九萬

[illegible]

東南西北

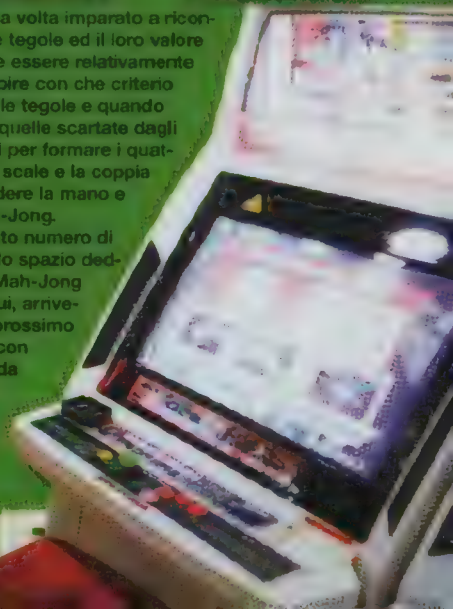
發中

tendo di controllare il gioco in maniera più che diretta. La CPU provvede anche al conteggio dei punti alla fine della partita, una delle procedure più complesse del diciamolò puro, noiose del Mah-Jong. Per farlo, infatti, è necessario seguire una procedura particolare che tiene conto del valore delle singole tessere, delle combinazioni ottenute, del fatto che queste siano scoperte (cioè ottenute tramite una pescata dallo scarto di un avversario) o coperte (salvate, dagli onori, posseduti e tutte "combinazioni" di "combinazioni"). A seconda di tutti questi (ed altri) elementi si potranno raddoppiare, triplicare, quadruplicare eccetera il proprio punteggio. I giocatori che non siano riusciti ad effettuare Mah-Jong dovranno a loro volta pagare un punteggio determinato con particolari criteri, non ultimo quello che determina una punizione per chi abbia eventualmente scartato la tessera che ha consentito la chiusura del crochire.

sono facilmente riconoscibili mentre autunno, inverno, estate e primavera sono spesso raffigurati da piccoli paesaggi, da altri fiori o di qualsiasi cosa possa rappresentare i diversi periodi dell'anno secondo la fantasia del disegnatore. Ecco alcuni esempi di fiori:



Bene, una volta imparato a riconoscere le tegole ed il loro valore dovrebbe essere relativamente facile capire con che criterio scartare le tegole e quando pescare quelle scartate dagli avversari per formare i quattro tris o scale e la coppia per chiudere la mano e fare Mah-Jong. Per questo numero di Gamers lo spazio dedicato al Mah-Jong finisce qui, arriverci al prossimo numero con la seconda parte di questa guida.





Testo dello staff di [www.psp-ita.com](http://www.psp-ita.com)

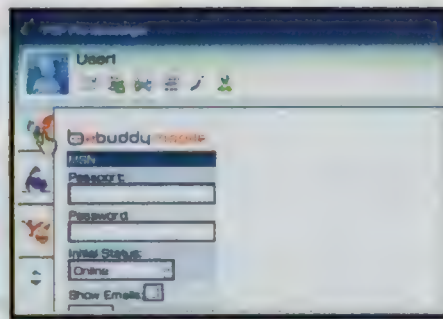




**Oltre al Pops Station Converter online** troverete diversi software che vi permetteranno di convertire i vostri giochi PS1 per PSP.



**Se disponete di una connessione wi-fi potrete ascoltare la vostra radio online preferita anche con il vostro PSP.**



**Con PSP Pro-Messenger potrete chattare o controllare le vostre email con il PSP comodamente dal vostro divano.**

e ogni giorno che passa si sente una pazzia nuova, come usare la PSP per controllare il televisore tramite gli infrarossi, controllare il computer con il wifi, oppure usare la PSP per leggere la codifica divx e xvid, o usarla per comporre la musica, oltre a tutte quelle applicazioni che permettono il backup o l'esecuzione degli umd, formato che come previsto ha fatto flop.

Tutto questo è stato possibile grazie al lavoro di programmatori e di modders con la passione per le console, che dedicano il loro tempo libero a creare strumenti per la maggior parte degli utenti di PSP, che ovviamente non sanno programmare o non se la sentono di dissaldare la gpu dalla motherboard della PSP per comprenderne il funzionamento.

Attualmente tra programmi e aggiornamenti la PSP ha una libreria di circa 3000 programmi liberamente distribuibili, di varia complessità e di tipologie diverse. Tale incredibile lavoro scaturito dalla dedizione di semplici appassionati è stato premiato a sorpresa da IGN con il "Developers Award" nel 2005, come miglior sviluppatore per console (sebbene non identificabile in una persona o azienda) "per aver reso la console Sony molto più interessante e funzionale di quello che Sony stessa avrebbe mai potuto fare".

Attualmente gli homebrews vengono preconfezionati con il KXPLOIT, nel senso che una volta scaricati la maggior parte di essi è già pronta per essere copiata su Memory stick, ed essere compatibili con PSP 1.5, 2.0 e tutte le versioni custom e compatibili. Sony, come era prevedibile, non è certo rimasta in disparte a guardare tutto questo, ed ha puntualmente aggiornato il firmware chiudendo ogni volta i buchi che venivano scoperti e sfruttati. Con l'avvento della versione 1.51 e seguenti, infatti, si era tornati alla situazione di prima in cui il codice non firmato era impossibile da eseguire. Ma come ben sappiamo, ogni nuovo limite imposto è una sfida da superare per un hacker. Così, nel settembre 2005 venne rilasciato da MPH il primo downgrade, procedura che permette di portare la console da un firmware ad uno inferiore, cosa impensabile fino a quel momento.

Col passare del tempo vennero rilasciate nuove versioni di firmware che ovviamente impedivano il downgrade. Inoltre i nuo-

vi giochi richiedevano l'ultimo firmware aggiornato per poter essere eseguiti. Ci si trovava quindi di fronte ad un dilemma: 1.5 con homebrew oppure superiori con gli ultimi giochi? Ed ecco fare ingresso provvidenziale un homebrew storico, il device hook di Booster, programma che permetteva una emulazione quasi perfetta del firmware superiori in modo da poter utilizzare tutti gli umd ed iso sul mercato e di tornare ad 1.5 in qualunque momento. Ma le nuove PSP montavano già un firmware non downgradabile, e quindi i nuovi utenti non potevano usufruire di tutto questo.

Una grossa rivoluzione la fece Fanjita (che in seguito fondò un team di nome Noobz), sfruttando un bug presente nel gioco "GTA: Liberty city stories".

Fanjita realizzò un loader di homebrew avviabile tramite un salvataggio hackato di questo UMD. Il sogno di tutti, però, era quello di avere un altro downgrade, in modo da poter tornare alla mitica 1.5. Dark\_Alex, altro programmatore storico della scena PSP, ne realizzò uno partendo da una PSP 2.5/2.6 tramite il loader di fanjita citato qui sopra. La storia, come spesso accade, si è ripetuta fino ai giorni nostri, con alternarsi di rilascio di nuove versioni da parte di Sony e di nuovi downgrade da parte dei programmatori.

È di questi giorni infatti l'uscita del downgrade da firmware 3.03 ancora una volta tramite l'UMD di "GTA: Liberty city stories". L'ultima frontiera sta nel già citato custom firmware. Come dice la parola stessa, si tratta di un firmware personalizzato, nello specifico un ibrido tra la versione 1.5 e la versione 3.03. Questa "creazione" di Dark\_Alex permette di avere contemporaneamente i vantaggi di una 1.5 (homebrew ed ISO) unita alle funzioni del 3.03 con in più interessantissime funzioni. Tra le più importanti l'emulatore hackato di PSone, che permette di caricare qualunque backup di questa mitica console, e la recovery mode, funzione che consente diversi settaggi, quali il clock della cpu, il region code, e tutta una serie di plugin implementabili. Il firmware 3.10 è già stato rilasciato, e nessuno sa cosa ne sarà di questo aggiornamento... Ma visto il susseguirsi degli eventi siamo certi che ne vedremo ancora delle belle!

dell'omonimo collegio di Pisa. Fanjita è sviluppato in lavoro congiunto tra il team italiano TT-TEAM e PSP-Team. La loro lavorazione, in quasi 1 anno, ed ha livelli paragonabili alle produzioni professionali.

## Emulatori:

**PS1:** Sono disponibili gli emulatori di tanta console che possono molti dei quali con prestazioni paragonabili alle versioni che girano su pc più potenti. La maggior parte della GPU PSP è in core alim.

**GAMBOY COLOR: RIN v1.32**  
<http://mirakichi.ho.infoseek.co.jp/software/>

**GAMEBOY ADVANCE: GBSPPSP**  
[www.tfact.jp/PSP/wiki/](http://www.tfact.jp/PSP/wiki/)

**ATARI LYNX: Handy PSP**  
<http://d.bateria.ru/jvEXGEEB/>

**GAME GEAR: E[mulator]**  
<http://dev-eisakura.ne.jp/>

**ATARI 2600: StellaPSP 0.2**  
<http://stella.sourceforge.net/>

**ATARI JAGUARD: Virtual Jaguar**  
[www.icculus.org/virtualjaguar/](http://www.icculus.org/virtualjaguar/)

**MSX: FMSX**  
<http://osakana.PSP.hp.infoseek.co.jp/>

**Neo Geo: Neo-Geo CD 2/Neo-Geo MVS**  
<http://nj-emu.hp.infoseek.co.jp/>

**CAPCOM CPS1/CPS2**  
<http://nj-emu.hp.infoseek.co.jp/>

**PC-9801E: QUASI86**  
<http://clogging.blog57.fc2.com/>

**PC-Engine: PCEP**  
<http://osakana.PSP.hp.infoseek.co.jp/>

**MEGRADrive: DGEN PSP**  
[http://syn-kisakura.ne.jp/dgen\\_PSP/](http://syn-kisakura.ne.jp/dgen_PSP/)

**NES/FAMICOM: NESTER**  
<http://ruka.PSP.hp.infoseek.co.jp/>

**SUPER NINTENDO: Snes9xTYL**  
<http://ruka.PSP.hp.infoseek.co.jp/>

**NINTENDO 64: DEADALUS PSP**  
<http://simninnnn.blogspot.com/>

**SPECTRUM: Pspectrum**  
<http://personal.telefonica.terra.es/web/exkq/PSpectrum/homeeng.html>

**COMMODORE 64**  
<http://perso.numericable.fr/~ckckck/C64/PSPVice.htm>



## INSTALLAZIONE:

## FIRMWARE 3.10oE

Guida all'update di 3.10oE

## Update 3.10oE-2

## Materiale necessario:

Pacchetto Firmware 3.10oEA2



## Installazione

1. Copiare l'archivio e scompattarlo

nella 310\_a2update nella cartella PSP/GAME150 del vostro PSP

Come risultato avremo 310\_a2update in X:/PSP/GAME150/310\_a2update/EBOOT.PBP



Ora potete scollegare la vostra PSP dal computer, accenderla e dalla dashboard della PSP dirigitelo in GIOCO/MEMO RYSTICK e lanciamo l'update. L'update durerà pochissimi secondi e "fixerà" alcuni bug relativi all'incompatibilità di alcuni giochi tipo Meta Slug 6 e Burnout Legend.

## Changelog C.F. 3.10oEA2:

Cambio del firmware da 3.03 a 3.10

- Livello di illuminazione ora possibile anche senza l'adattatore AO (per la carica consuma molta batteria)

- Gli effetti statici possono ora essere eseguiti sul Kernel 3.10

- Le conseguenze della patch di Tyrant (ora aggiunte nel 3.10 OE-A) non saranno state spiegate in modo adeguato nel 3.03 OE-C

- Possibilità di inserire moduli importati nei moduli del kernel

- I plugin e le applicazioni che giravano sul 2.71 SE quindi non nell'OE potrebbero ora lavorare su 3.03 OE-C e su 3.10 OE-A

## Changelog C.F. 3.10oEA2:

- "fixa" alcuni bug relativi all'incompatibilità di alcuni giochi tipo Meta Slug 6 e Burnout Legend

## Changelog C.F. 3.03oEC:

- Aggiunta la possibilità di settare la frequenza della dashboard dalla recovery
- Tempo di caricamento all'avvio, ha già diminuito sensibilmente

Il Custom Firmware è un Firmware personalizzato, concepito e sviluppato dal famoso Hacker spagnolo Dark Alex. Si tratta di un firmware ibrido avente i vantaggi di due firmware, nel caso dell'ultimo custom firmware uscito (il 3.10oE), si hanno i vantaggi del firmware 1.50 per quanto riguarda la possibilità di lanciare unsigned code (Codice non Firmato) dalla dashboard della PSP, e il PRO del firmware 3.10 che tra le tante features ha quella di lanciare i giochi PSX attraverso l'emulatore sviluppato da SCE. Con questo custom firmware è possibile

impostare il clock della cpu in modo da velocizzare i caricamenti degli UMD o delle ISO e avere un gioco più fluido; inoltre è possibile lanciare backup di giochi originali PS1 grazie all'hack dell'emulatore PS1; è possibile impostare il region code e molto altro. Come per ogni modifica al firmware della PSP la procedura per l'installazione del custom firmware 3.10oE sebbene sia stata testata da tantissimi possessori di PSP amanti della scena underground può essere pericolosa e in molti casi potrebbe portare al brick della console stessa (che può diventare inutilizzabile).

## MATERIALE NECESSARIO:

Per l'installazione del Custom Firmware 3.10oE abbiamo bisogno dei seguenti file:

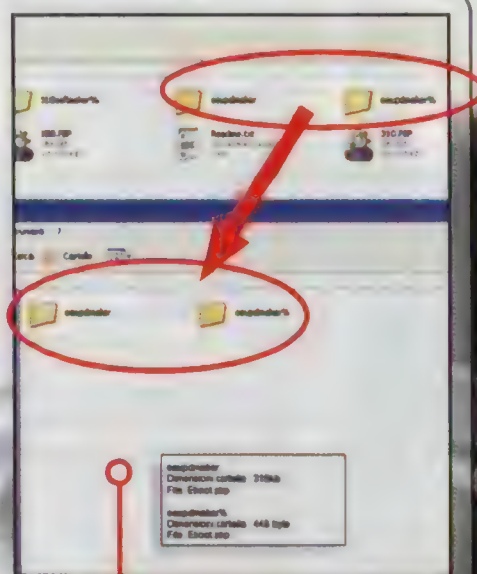
Eboot di aggiornamento al firmware originale 1.50 (Firmware\_1.50.rar)

Eboot di aggiornamento al firmware originale 3.10 (PSP\_FIRMWARE\_3.10.rar)

Pacchetto contenente i files necessari per la creazione del firmware ibrido (310oE\_a.rar)

## Installazione Firmware 3.10E-A

1) Dopo aver scaricato i file citati sopra estraiamoli in qualsiasi directory del nostro Hard Disk utilizzando un programma come Winrar (consigliamo di creare una cartella apposita sul desktop in modo da semplificare le operazioni di trasferimento dei files da PC a PSP) Terminata la procedura di estrazione rinominiamo il firmware 1.50 da EBOOT.PBP a 150.pbp, stessa cosa facciamo con il firmware 3.10 rinominandolo da EBOOT.PBP a 310.pbp. Dopo aver rinominato gli eboot del firmware trasferiamo le due cartelle oeupdmaker e oeupdmaker% nella nostra PSP precisamente nella directory PSP/GAME (se avete installato il firmware 1.50) o PSP/GAME150 (se in precedenza avete installato un custom firmware e ora volete aggiornare il sistema). Nel caso non ci fosse la cartella createla voi o formattate la memorystick da PSP in modo da farla creare automaticamente.



2) Dopo il trasferimento delle due cartelle oeupdmaker e oeupdmaker% selezioniamo i due file 150.pbp e 310.pbp (rinominati in precedenza) e trasferiamoli nella memorystick della nostra PSP nella cartella PSP/GAME/oeupdmaker o PSP/GAME150/oeupdmaker (in caso di Custom Firmware installato).

Infine avremo:

In caso di FW 1.50:

X:/PSP/GAME/oeupdmaker/150.PBP

X:/PSP/GAME/oeupdmaker/310.PBP

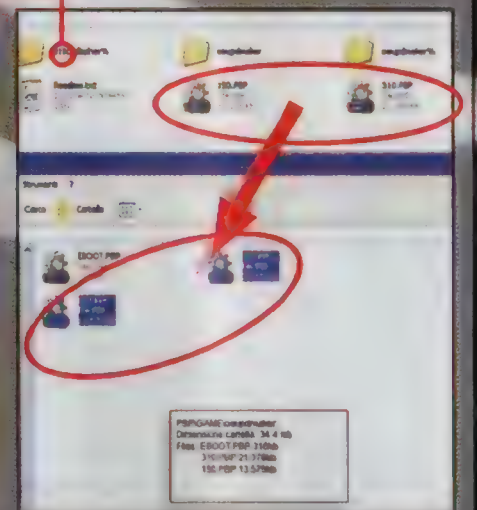
X:/PSP/GAME/oeupdmaker/EBOOT.PBP

In caso di FW 2.71 SE/3.02 OE/3.03 OE-X:

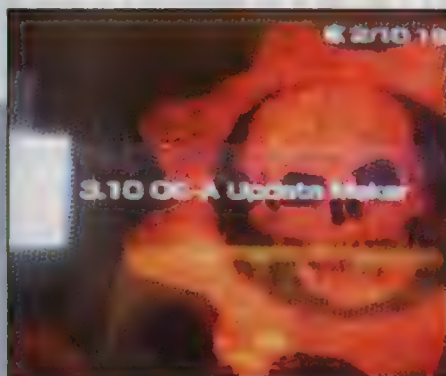
X:/PSP/GAME150/oeupdmaker/150.PBP

X:/PSP/GAME150/oeupdmaker/310.PBP

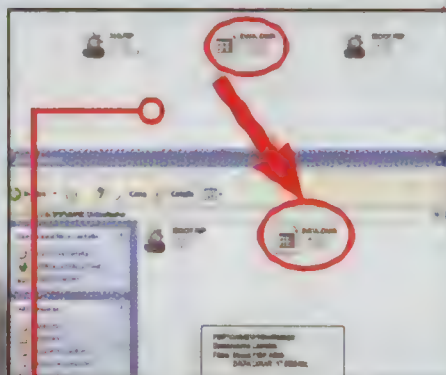
X:/PSP/GAME150/oeupdmaker/EBOOT.PBP





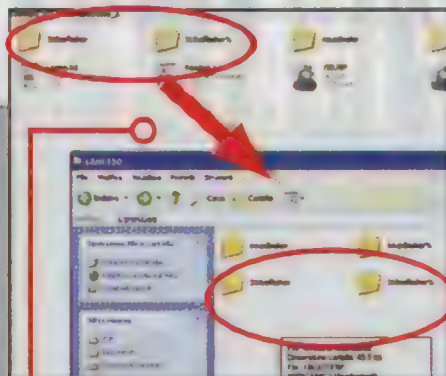


3) Disattiviamo il collegamento USB e, dalla dashboard della PSP, andiamo in GIOCO/MEMORYSTICK selezioniamo l'homebrew **3.10 OE-A UPDATE MAKER** e premiamo il tasto X della nostra console.

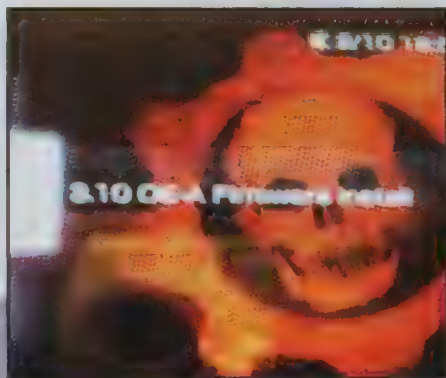


5) Finito il trasferimento entriamo nella cartella **oeupdmaker**, notiamo subito la presenza di un nuovo file, il **DATA.DXAR** (essenziale per la procedura di flashing). Copiamo il file in questione e incolliamolo nella cartella **310oeflasher** nella vostra PSP. Infine disattiviamo la modalità USB, dalla dashboard della PSP dirigiamoci in GIOCO/MEMORYSTICK selezioniamo l'homebrew **3.10 OE-A Firmware Install** e premiamo il tasto X della PSP.

6) Se la tua PSP ha una carica inferiore al 75% il programma genererà un errore e tornerai nella dashboard della PSP, in caso contrario il programma continua mostrandoci un avviso. **Premi X per iniziare il flashing del Custom Firmware o R per tornare alla dashboard.** Fai questa procedura a tuo rischio e pericolo né l'autore di questo tutorial, né la rivista è responsabile di un eventuale mal-funzionamento della tua PSP. In caso accetterete, l'homebrew inizierà a flashare, per evitare un eventuale brick appoggiate la PSP su un tavolo. Non toccate la PSP, non staccate l'alimentatore e non spegnete la PSP per nessun motivo. Il programma in un primo momento formatterà la Flash0 della PSP dove risiede il Firmware, dopo la formattazione scriverà nella flash0 il nostro Firmware Ibrido. Infine il programma vi chiederà di resettare manualmente la PSP premendo il tasto X. Riavviamo la PSP tenendo premuto il pulsante d'accensione dalla dashboard della PSP dirigiamoci in Impostazioni/Impostazioni del sistema/Informazioni sul Sistema. Et voilà Software di Sistema **3.10 OE-A**. Ora potrete avviare tutte le ISO dei giochi della PS1 e le varie ISO fino alla versione firmware 3.10.



4) Dopodiché farà tutto il programma, estraendo i files dei due firmware e mettendoli insieme in un unico Firmware appunto il C.F. 3.10 OE-A. La procedura durerà un paio di minuti (a seconda della velocità della vostra Memory Stick) infine il programma creerà un file, il **"DATA.DXAR"** che ci servirà in seguito per l'installazione o meglio il flashing del C.F. Finita l'operazione attiviamo nuovamente la modalità USB e trasferiamo le cartelle **310oeflasher** e **310oeflasher%** dall'Hard Disk del nostro computer alla memorystick in **PSP/GAME** o **PSP/GAME150** a seconda del firmware che avevate installato di default sulla vostra PSP.



• Funzionando la Memory Stick (MS) verranno creati automaticamente le cartelle **GAME**, **GAME150**, **GAME100** e **ISO**.  
• Possibilità di scelta del bitrate del video AVI che varia dal solo 768 Kbps, adesso tutti li fino a un massimo di 1080i H264.  
• Wi-Fi fixato per funzionare a 1138 MHz.  
• Possibilità di accedere alla flash0 e flash1 direttamente dalla recovery, prendendo spunto dal sistema stock di Sony per i 1138 MHz.

La ISO adesso sarà gestita come normale (possibilità di backup e ripristino) le informazioni e possono essere delete direttamente dalla dashboard.

Cambiamenti generali a tutto interno dell'HEN mirati alla prevenzione dei crash dovuti all'avvio di determinate funzioni e syscalls.

Modificazioni al procedimento di scrittura ed è stato risolto il problema del flashing continuo del led della memorystick.

Il Popstation può utilizzare il DATA.PSP non cryptato, questo è presente nello stesso percorso dell'eseguibile, altrimenti verrà utilizzato quello presente nel BASH.PSP.

Gireboot convertiti con questa versione del Popstation non sono compatibili con le versioni precedenti del C.F.

### Changelog C.F. 3.030EA:

• Completa gestione e passaggio al Kerne 3.03.

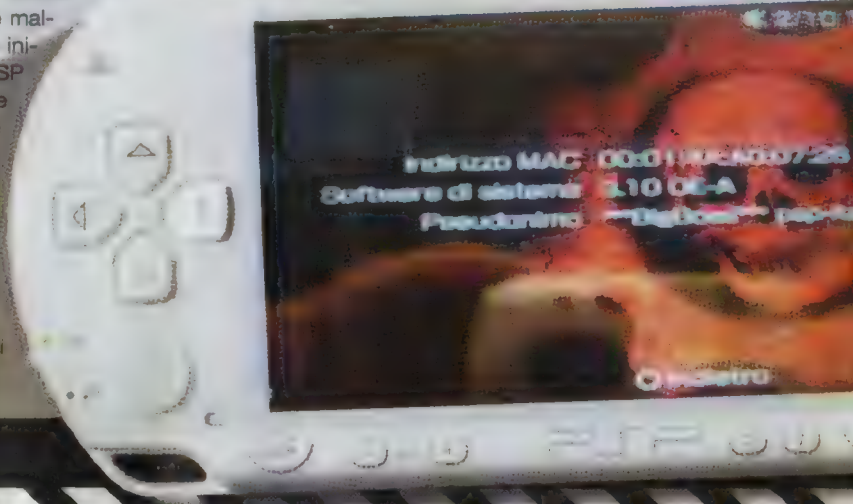
• Possibilità di decomprimere i giochi PSX in formato Eboot.pbp.

• Decryptato i Document.dat (manuale del gioco); quindi possibilità di crearli personalmente.

• Corretto un bug relativo al "free region" che non lo faceva funzionare.

• Corretto il bug che poteva portare al brick alle PSP con lingua coreana/cinese/taiwan/singapore quando venivano ripristinate le impostazioni iniziali. Adesso sono relinkate tutte al giapponese quando viene disabilitato il "fake region", è stata rimossa la regione coreana dal "fake region" ed aggiunte quelle Australia/Nuova Zelanda/Russia.

• Corretti alcuni bug nel codice principale del firmware.





A alcune risposte ai problemi più frequenti che vi potranno capitare utilizzando la PopStation e un gioco Playstation 1.



**Domanda:** È possibile utilizzare giochi della Playstation copiati?

**Risposta:** No! Far girare giochi copiati su PSP è illegale. Hacker non significa essere dei pirati! Acquista sempre giochi originali!

**Domanda:** Perché quando lo faccio partire non mi appare nemmeno il logo Playstation?

**Risposta:** L'EB00T dei giochi e il file keys bin vanno messi in una cartella nominata SCUS00000, SCUS00001, SCUS00002 ecc. oppure con il codice relativo al gioco.

**Domanda:** Come faccio per lo swap del GB?

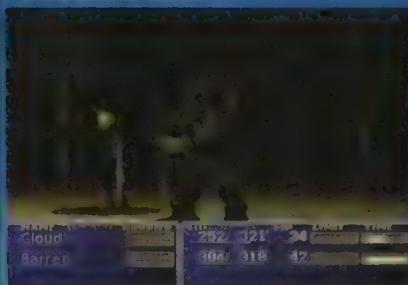
**Risposta:** Alla fine di un GB salva, metti l'EB00T del CD seguente, carica il file di salvataggio e continua a giocare.

**Domanda:** Mi si blocca sempre nello stesso punto del gioco ma sui forum non ho trovato soluzioni.

**Risposta:** Probabilmente se non si parla di un problema e perché non lo riscontra quasi nessuno e quindi bisogna rifare l'immagine del CD (preferibilmente a velocità minima).

**Domanda:** Ho messo la patch per la traduzione in italiano ma mi si blocca in alcuni punti del gioco come faccio?

**Risposta:** Devi mettere il gioco in inglese, superare quel punto, salvare e continuare con il gioco in italiano.



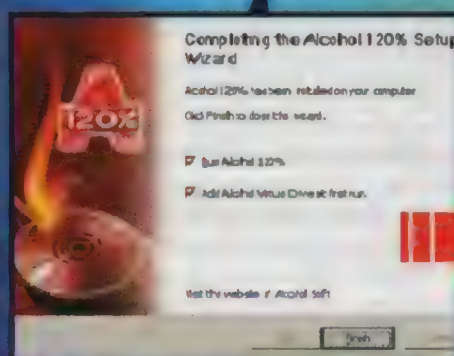
**Domanda:** Mi da problemi grafici quando vengono combattimenti invece di apparire la dissolvenza dello schermo, mi si blocca immagine e poi parte la battaglia.

**Risposta:** Questo è dovuto all'ultimo aggiornamento del BIOS (1.03.03.0E) infatti il 3.02 non dava questo problema. Si spera in un aggiornamento funzionante.

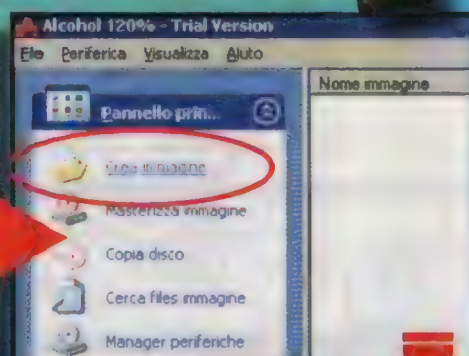
# FINAL FANTASY PSP

## TRASFERISCI SU PSP I TUOI GIOCHI PS1

In questa guida andremo a spiegare come realizzare il back up di un gioco della PS1 con un PC e poi convertirlo per farlo funzionare sulla PSP. Perché la ISO della PS1 funzioni dovremo aver precedentemente installato il custom firmware versione 3.10GE-A o superiore (come spiegato nelle pagine precedenti). Come esempio di gioco PS1 utilizzeremo Final Fantasy, il leggendario RPG della Square. Questo perché Final Fantasy aggiunge un dettaglio in più: quello di essere su più CD. Il procedimento di back up e conversione rimane invariato per qualunque altro gioco della PS1 su PSP.

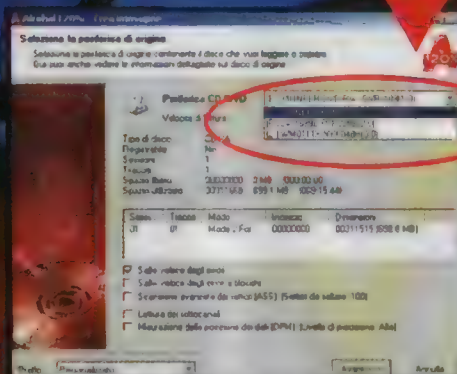
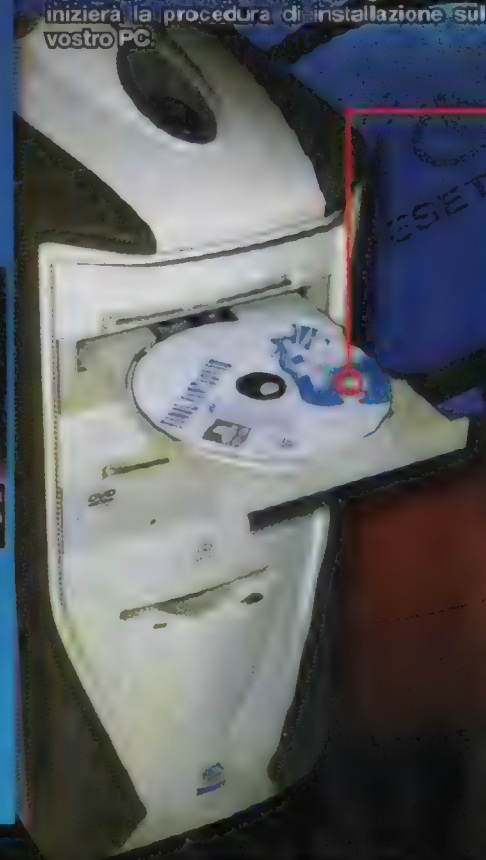


Come prima cosa andiamo su google e cerchiamo "Alcohol120%". Una volta trovato scarichiamolo sul PC. Facciamo doppio click sull'icona di installazione. Come nell'immagine Alcohol inizierà la procedura di installazione sul vostro PC.



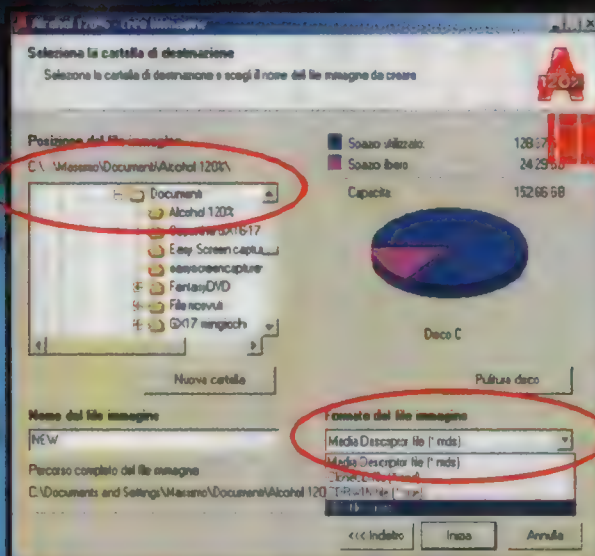
Una volta installato Alcohol120% avviate il programma e selezionate "Crea immagine" come nella figura in alto.

**ORA INSERIAMO IL PRIMO DISCO NEL LETTORE DEL NOSTRO PC.**

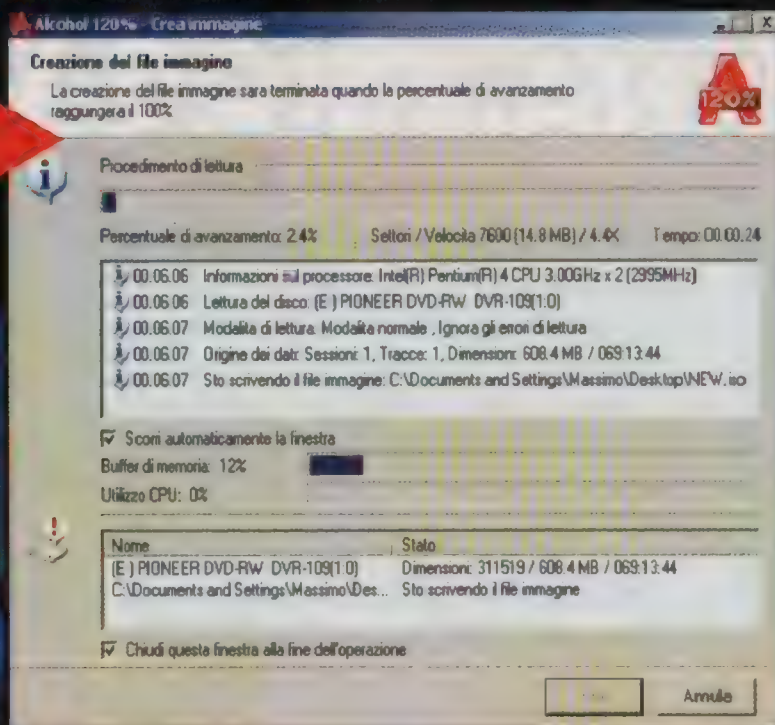


Dopo aver selezionato "Crea Immagine" si aprirà una nuova finestra. Nella parte alta di questa finestra troveremo "Periferica CD/DVD". Assicuriaci di aver selezionato il drive dove abbiamo inserito il gioco. Dopo aver selezionato il drive corretto nel menu a tendina clicchiamo su "Avanti".



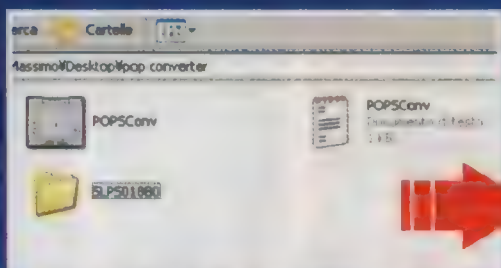


Comparirà una nuova finestra. In "Posizione file immagine" selezioniamo il percorso dove vogliamo salvare il nostro backup. In "Nome del file immagine" scegliamo un nome per la nostra ISO. Essendo Final Fantasy, su più cd, è opportuno nominarli numericamente. In "Formato del file di immagine" assicuriamoci di aver selezionato "ISO file". A questo punto siamo pronti a premiare su "Inizia".

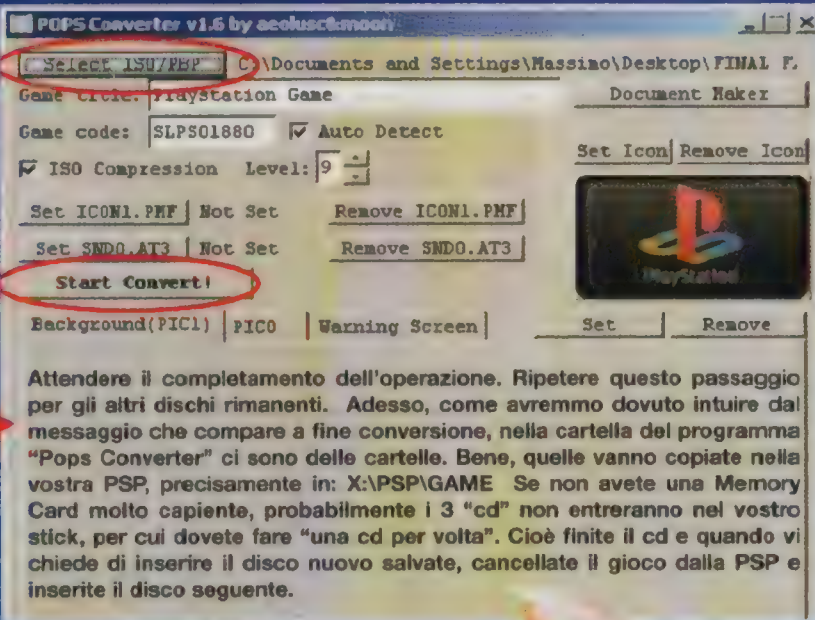


## POPS CONVERTER

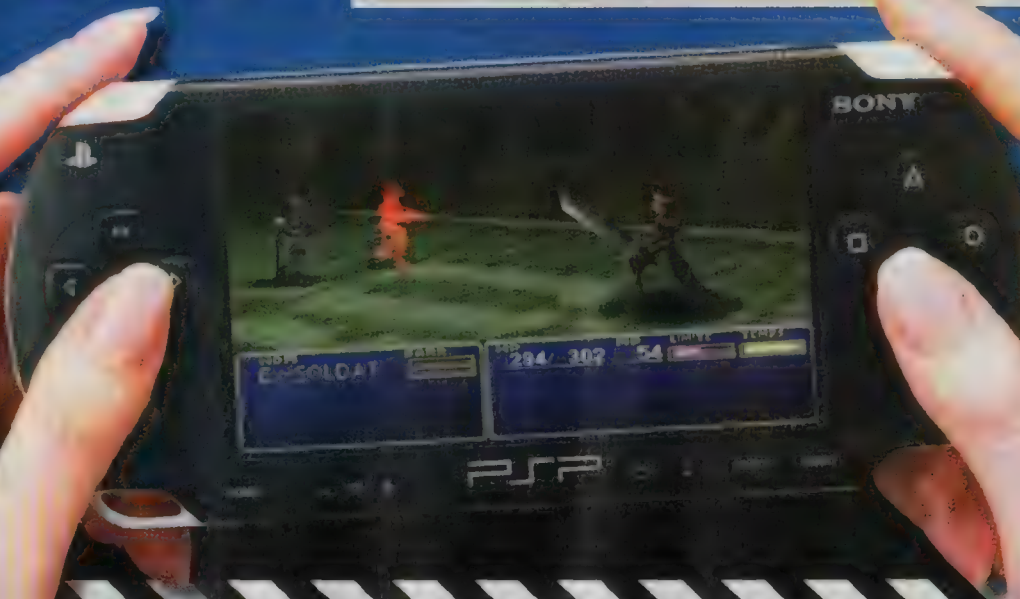
Adesso abbiamo fatto il backup di tutti i CD. Andiamo a convertirli per la PSP. Esistono molti programmi per la conversione, ma useremo Pops Converter poiché è semplice da utilizzare e non necessita di altri file per il funzionamento, essendo completamente stand-alone!



Scarichiamo Pops Converter e lanciamolo. Al primo avvio cliccare sul pulsante "Select ISO/PBP" e selezionare il primo disco. Poi premere "Start Convert!" come mostrate in figura.



Attendere il completamento dell'operazione. Ripetere questo passaggio per gli altri dischi rimanenti. Adesso, come avremmo dovuto intuire dal messaggio che compare a fine conversione, nella cartella del programma "Pops Converter" ci sono delle cartelle. Bene, quelle vanno copiate nella vostra PSP, precisamente in: X:\PSP\GAME. Se non avete una Memory Card molto capiente, probabilmente i 3 "cd" non entreranno nel vostro stick, per cui dovete fare "una cd per volta". Cioè finite il cd e quando vi chiede di inserire il disco nuovo salvate, cancellate il gioco dalla PSP e inserite il disco seguente.





>>TECNICA:

# XNA: PROGRAMMARE IL TUO XBOX 360

Il leggendario Pc-Engine aveva il DeveloBox (prodotto dalla Tokumashoten), il Sega Saturn ha avuto il GameBasic (della Ascii), il Wonderswan della Bandai ha avuto il WonderWitch, la Playstation ha avuto la Net Yaroze e finalmente, da dicembre 2006, anche l'Xbox 360 ha una sua stazione di sviluppo per gli appassionati che vogliono realizzare i propri videogiochi: si tratta di XNA (scaricabile gratuitamente dal sito Microsoft). Noi di Gamers non potevamo resistere alla tentazione e, dopo tanti anni di assenza, abbiamo deciso di riportare i mitici listati in una rivista di videogiochi!

## Riflessione storica

Un tempo i videogiochi venivano programmati da sviluppatori freelance, persone che -forti di un'idea innovativa- potevano proporre un programma sviluppato in proprio (o con un pugno di persone) arrivando a competere sul mercato dell'epoca con sviluppatori di pari condizioni. Questo accadeva perché i giochi non erano complicati, e chiunque poteva davvero emergere se aveva l'intuizione brillante (e un po' di spregiudicatezza, se pensiamo allo zio Bill). In questo clima di sana concorrenza le idee geniali venivano premiate, e in questo modo son passati alla storia nomi come John Carmack e Ron Gilbert (sviluppatori di Doom e Monkey Island). Man mano che l'industria dei videogiochi si è evoluta, si è andato ad incrementare il gap fra le software houses (vere e proprie imprese con capitali alle spalle) e gli sviluppatori per passione. Le leggi del mercato hanno tolto la possibilità ai pesci piccoli di farsi spazio nel mercato dei videogames, e fanno sì che il software non competitivo dal punto di vista tecnologico venga soffocato. Così in tempi recenti siamo arrivati al paradosso per cui alcuni giochi hanno avuto successo di mercato non perché fossero belli o originali, ma perché prodotti da un'importante software house. Le più piccole fra queste sono state via via inglobate dai gruppi affermati, e il singolo programmatore si limita ormai a creare giochi in Flash.

E qui, arriva XNA. Nel contesto descritto si inserisce l'annuncio del rilascio del kit di sviluppo XNA (acronimo per Xna's Not Acronymed...!!) da parte del colosso Microsoft, annuncio che ha lasciato tutti incunosi e un po' stupiti. Al culmine di questa parabola dove la crescita della complessità del software va di pari passo sia con la professionalità dello sviluppatore che con la quantità di capitale investito, XNA si propone come strumento a costo zero per dare la possibilità al piccolo programmatore di abbattere costi e complessità legati allo sviluppo. Ma non solo. Gli viene anche data la possibilità di mettersi in mostra e di competere nuovamente sul piede di parità con altri sviluppatori di tutto il mondo, tornando alla meritocrazia e al regime di concorrenza intellettuale (e non più economica) che caratterizzavano il periodo della nascita dei videogiochi. Continuando la metafora, si può dire che XNA è il tentativo di ricreare una flora di piccoli e piccolissimi pesci in un acquario dove gli squali si ritrovano da soli dopo aver mangiato di tutto.

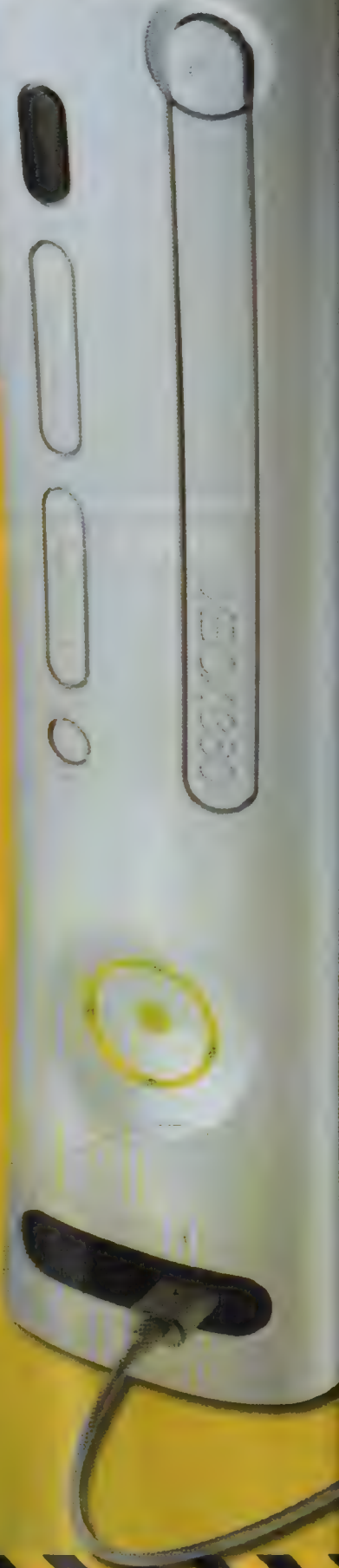
Come ha affermato Chris Satchel, manager del Microsoft's Game Developer Group, XNA vuole essere "lo YouTube dei videogiochi". In verità questo accade solo nell'ambiente protetto del "Creators Club", come in un sistema le cui condizioni sono state ricreate artificialmente, e solo l'esperienza applicativa della community degli sviluppatori potrà dire se davvero si realizzerà l'eldorado del coder.

XNA vuol essere una rivoluzione, e a conferma di quanto detto ogni mese il gioco migliore sarà scaricabile in tutto il mondo tramite il servizio Marketplace di Xbox Live (concorso Dream-Build-Play). Solo col tempo si potrà esprimere l'effettiva portata di questa operazione, e siamo convinti che la stessa Microsoft guardi con curiosità ai risultati di quest'innovazione (da parte nostra, continuiamo a chiederci perché questo sistema di sviluppo non sia mai stato presentato ufficialmente durante eventi come il Comiket a Tokyo dove migliaia di appassionati vendono le proprie autoproduzioni... siamo convinti che un'operazione simile permetterebbe a Microsoft di vendere più 360 di quanti ne possa vendere lanciando costosi titoli come Blue Dragon).

## Chi ci guadagna?

La Microsoft prima di tutto. L'iscrizione al club degli sviluppatori ("Creators Club", non necessaria per creare giochi e provarli su pc, ma solo per far girare i giochi su Xbox360 e scambiarli) costa 49\$ per 4 mesi, o 99\$ per un anno. Inoltre la casa di Redmond può tenere sotto controllo i migliori talenti emergenti, per poi assumerli. E ancora, le vendite di Xbox360 aumenteranno in prospettiva dell'aumento di software "smanettone" (sono già usciti i primi emulatori sviluppati con XNA).

Quindi ci guadagna il piccolo programmatore. Permettendo allo sviluppatore di non soffermarsi sugli aspetti più complessi e ripetitivi del codice, questi può dare libero sfogo alle capacità creative personali, mettendosi in mostra senza dover conoscere né il C++ né le librerie a livello approfondito. Il coder ha uno strumento versatile e potente per realizzare i propri sogni. Per le grandi software houses è invece previsto, per la fine dell'anno, un kit specifico più professionale, col supporto di rete per dirne una, e i cui giochi potranno essere commercializzati. E che certamente avrà un altro prezzo (ma ovviamente a noi interessa divertirvi e non fare concorrenza alla Square Enix!).





## TERMINOLOGIA:

**MSDN**: Sta per Microsoft Developer Network, è il punto di riferimento per ogni sviluppatore in ambiente Windows. Contiene tutte le guide possibili, una community di supporto per lo sviluppo, e offre la possibilità di abbonarsi per ricevere su DVD i vari software e aggiornamenti disponibili.

**C#**: Si pronuncia "C Sharp", è una recente evoluzione del linguaggio C, che integra alla sintassi del C++ e del Java il linguaggio ad oggetti del Visual Basic. La differenza sostanziale col C++ sta nel modo di gestire la memoria, per cui il C# risulta meno prestante ma più semplice da utilizzare. È stato dichiarato standard ECMA nel 2003.

**.NET Framework**: Da pronunciarsi "dotnet" è una piattaforma di sviluppo indipendente da hardware e software utilizzato, e offre allo sviluppatore un'ottima "libreria standard" composta da una miriade di classi, funzioni e namespace predefiniti. È la "cornice" di sviluppo della Microsoft entro cui potete usare praticamente tutti i linguaggi di programmazione.

**XNA Framework**: . Fratello minore del .net, è più orientato verso lo sviluppo dei giochi. Contiene una serie di librerie specifiche per il cross-platform, ed è contenuto in Game Studio Express. Contiene inoltre i runtime necessari per far girare su Windows le applicazioni sviluppate con Game Studio Express se questo non è installato (ad esempio, per provare un gioco XNA sul pc di un amico).

## Un nuovo mondo

Parafrasando Lapo Elkann, possiamo definire XNA un "nuovo mondo", con il quale Microsoft cerca di porre sotto la sua ala protettrice una community di sviluppatori indipendenti che hanno la possibilità di far valere le proprie capacità creative mettendosi in mostra con un tool di sviluppo dai costi non esosi, collaudato e già interfacciato con le potenti librerie DirectX. Ma andiamo a scoprire com'è fatto questo XNA.

## Caratteristiche tecniche

XNA Game Studio Express (GSE) gira su Windows XP e può creare giochi per Windows e Xbox360. Si appoggia a DirectX ma non è un mero interprete, il codice è compilato just-in-time il che significa che non sono compromesse le prestazioni. Il linguaggio scelto per lo sviluppo è il C#, completamente strutturato ad oggetti, non potente come il C++ ma più semplice da usare. XNA Framework invece è il set delle librerie necessarie per lo sviluppo di videogiochi con GSE. Per quanto riguarda l'hardware è necessaria la Xbox con Hard Disk per far girare giochi sviluppati con XNA (non partiranno da CD/DVD). Non è stato implementato il supporto della rete, almeno in questa versione, e non funziona ancora su Windows Vista. Sia il C# Express che XNA sono gratuiti, scaricabili dal sito MSDN. L'XNA Framework supporta l'audio attraverso le librerie managed XACT, e le periferiche di input attraverso managed XINPUT (incluse in GSE, senza dover quindi scaricare l'SDK delle DX). GSE è ottimizzato per lo sviluppo dei soli videogiochi, ma con le versioni future è previsto che venga arricchito con la possibilità di sviluppare applicativi (ad esempio un media center). A quel punto il limite sarà davvero solo la fantasia.

## Il nostro primo progetto

Per capire le potenzialità di XNA, bisogna provarlo. Prima di tutto abbiamo bisogno di installare l'ambiente di sviluppo: Visual C# Express 2005, le ultime DirectX e ovviamente XNA GSE, che da solo pesa circa 80 Mb. Se vogliamo far girare le nostre creazioni anche sull'Xbox360 avremo bisogno di XNA Launcher, disponibile solo previa sottoscrizione al Creators Club. L'installazione di GSE è molto

semplice, e dopo la procedura del classico installer ci troveremo davanti all'applicazione vera e propria. Qua arriva il bello. A

conferma della semplicità d'uso, ci troviamo subito di fronte a dei templates, denominati "Starter Kit", ovvero dei progetti finiti contenenti il codice necessario di un gioco pronto per essere modificato. Il primo (e unico) starter kit disponibile è quello per SpaceWar, significativamente scelto come primo progetto; continuamente saranno creati e scambiati altri starter kit a seconda del genere preferito (Rts, Fps, Platform). Essendo giochi completi, abbiamo la possibilità di intervenire su ogni singolo aspetto, sviluppando componenti con programmi esterni (Photoshop per la grafica 2D, 3D Studio MAX per oggetti poligonali) per poi importarli nel nostro gioco. Immaginate di programmare un Quake mettendo al posto dei nemici i vostri professori del liceo! Ovviamente è possibile scrivere da zero qualunque parte del codice. Attraverso il debug possiamo controllare il funzionamento di ogni porzione di codice, arrivando a implementare la gestione dei dispositivi di input, del sonoro, delle collisioni tra oggetti, e il rendering degli stessi. Questo è solo un assaggio delle potenzialità di questo strumento, sul web sono disponibili moltissimi tutorial e porzioni di codice per costruire il primo progetto.

## XNA FIRST TUTORIAL : Programmare non è mai stato così facile !

Con questo primo tutorial realizzeremo un'applicazione completa, con la quale andremo a muovere un'immagine con le frecce, e la faremo reagire al contatto con i bordi della finestra.

## Parte Uno : Prepariamo l'ambiente di lavoro

Prima di tutto dobbiamo installare il linguaggio C#: andiamo sul sito [web.msdn.microsoft.com/vstudio/express/visualsharp/](http://web.msdn.microsoft.com/vstudio/express/visualsharp/) e scarichiamo il file `vcsetup.exe`. Accettiamo i termini di licenza e scegliamo se installare anche il msdn (ormai reperibile online). A questo punto l'installer scaricherà i file necessari per l'installazione del visual c# express (dovrete avere la connessione a internet attiva). Scarichiamo quindi XNA GAME STUDIO EXPRESS dal sito [msdn2.microsoft.com/en-us/xna/aa937795.aspx](http://msdn2.microsoft.com/en-us/xna/aa937795.aspx), il file si chiama `xnagse_setup.msi`. Lo lanciamo, accettiamo i termini di licenza, clicchiamo su install e dopo l'installazione su finish. Siamo pronti! Completata l'installazione lanciamo il programma e vediamo subito la Start page, con la pulita interfaccia verde. Visual C# Express ci fornisce utili strumenti come i bookmarks per ricordarsi punti del codice (che a volte è ripetitivo e diventa facile confondersi) e un browser integrato ottimo per seguire la documentazione online msdn e tutorial vari. È buffo andare su "Nuovo Progetto" e poter selezionare tra le altre opzioni "Nuovo XBox360 Game", ma noi scegliamo "Nuovo Windows Game". Diamo il nome che vogliamo e siamo pronti per iniziare a divertirci.

## Link Web utili:

[www.msdn.com](http://www.msdn.com) - Microsoft Developer Network  
[xnatutorial.com](http://xnatutorial.com) - Una delle prime community di XNA  
[www.csharp-station.com](http://www.csharp-station.com) - Per imparare il C#  
[xbox360homebrew.com](http://xbox360homebrew.com) - Ottimi tutoriali XNA

[www.xbox360-tribe.org/tutorials/xbox360/105-291/introduzione-a-xna-game-studio-express/pagina-1.html](http://www.xbox360-tribe.org/tutorials/xbox360/105-291/introduzione-a-xna-game-studio-express/pagina-1.html)  
- Tutorial in ITA per il primo progetto

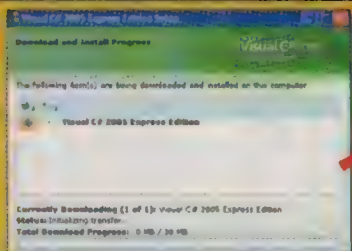
## Download Visual C# 2005 Express Edition Now!

1. Make sure you're ready!  
Before installing, you must:  
- Have Windows XP or Windows Vista.  
- Have the .NET Framework 2.0.  
If you are running Windows Vista, in order to install Visual C# 2005 Express Edition, you must log in as an administrator or as a member of the administrators group. See <http://msdn.microsoft.com/en-us/vstudio/express/visualsharp/faq.aspx> for further support information.
2. Download Visual C# 2005 Express Edition and install!  
Download Visual C# 2005 Express Edition and complete the installation wizard.  
a. Download  
b. Install  
c. Run  
d. Finish  
e. Run  
f. Finish  
g. Run  
h. Finish  
i. Run  
j. Finish  
k. Run  
l. Finish  
m. Run  
n. Finish  
o. Run  
p. Finish  
q. Run  
r. Finish  
s. Run  
t. Finish  
u. Run  
v. Finish  
w. Run  
x. Finish  
y. Run  
z. Finish  
aa. Run  
ab. Finish  
ac. Run  
ad. Finish  
ae. Run  
af. Finish  
ag. Run  
ah. Finish  
ai. Run  
aj. Finish  
ak. Run  
al. Finish  
am. Run  
an. Finish  
ao. Run  
ap. Finish  
aq. Run  
ar. Finish  
as. Run  
at. Finish  
au. Run  
av. Finish  
aw. Run  
ax. Finish  
ay. Run  
az. Finish  
ba. Run  
bb. Finish  
bc. Run  
bd. Finish  
be. Run  
bf. Finish  
bg. Run  
bh. Finish  
bi. Run  
bj. Finish  
bk. Run  
bl. Finish  
bm. Run  
bn. Finish  
bo. Run  
bp. Finish  
bq. Run  
br. Finish  
bs. Run  
bt. Finish  
bu. Run  
bv. Finish  
bw. Run  
bx. Finish  
by. Run  
bz. Finish  
ca. Run  
cb. Finish  
cc. Run  
cd. Finish  
ce. Run  
cf. Finish  
cg. Run  
ch. Finish  
ci. Run  
cj. Finish  
ck. Run  
cl. Finish  
cm. Run  
cn. Finish  
co. Run  
cp. Finish  
cq. Run  
cr. Finish  
cs. Run  
ct. Finish  
cu. Run  
cv. Finish  
cw. Run  
cx. Finish  
cy. Run  
cz. Finish  
da. Run  
db. Finish  
dc. Run  
dd. Finish  
de. Run  
df. Finish  
dg. Run  
dh. Finish  
di. Run  
dj. Finish  
dk. Run  
dl. Finish  
dm. Run  
dn. Finish  
do. Run  
dp. Finish  
dq. Run  
dr. Finish  
ds. Run  
dt. Finish  
du. Run  
dv. Finish  
dw. Run  
dx. Finish  
dy. Run  
dz. Finish  
ea. Run  
eb. Finish  
ec. Run  
ed. Finish  
ee. Run  
ef. Finish  
eg. Run  
eh. Finish  
ei. Run  
ej. Finish  
ek. Run  
el. Finish  
em. Run  
en. Finish  
eo. Run  
ep. Finish  
eq. Run  
er. Finish  
es. Run  
et. Finish  
eu. Run  
ev. Finish  
ew. Run  
ex. Finish  
ey. Run  
ez. Finish  
fa. Run  
fb. Finish  
fc. Run  
fd. Finish  
fe. Run  
ff. Finish  
fg. Run  
fh. Finish  
fi. Run  
fj. Finish  
fk. Run  
fl. Finish  
fm. Run  
fn. Finish  
fo. Run  
fp. Finish  
fq. Run  
fr. Finish  
fs. Run  
ft. Finish  
fu. Run  
fv. Finish  
fw. Run  
fx. Finish  
fy. Run  
fz. Finish  
ga. Run  
gb. Finish  
gc. Run  
gd. Finish  
ge. Run  
gf. Finish  
gg. Run  
gh. Finish  
gi. Run  
gj. Finish  
gk. Run  
gl. Finish  
gm. Run  
gn. Finish  
go. Run  
gp. Finish  
gq. Run  
gr. Finish  
gs. Run  
gt. Finish  
gu. Run  
gv. Finish  
gw. Run  
gx. Finish  
gy. Run  
gz. Finish  
ha. Run  
hb. Finish  
hc. Run  
hd. Finish  
he. Run  
hf. Finish  
hg. Run  
hh. Finish  
hi. Run  
hj. Finish  
hk. Run  
hl. Finish  
hm. Run  
hn. Finish  
ho. Run  
hp. Finish  
hq. Run  
hr. Finish  
hs. Run  
ht. Finish  
hu. Run  
hv. Finish  
hw. Run  
hx. Finish  
hy. Run  
hz. Finish  
ia. Run  
ib. Finish  
ic. Run  
id. Finish  
ie. Run  
if. Finish  
ig. Run  
ih. Finish  
ii. Run  
ij. Finish  
ik. Run  
il. Finish  
im. Run  
in. Finish  
io. Run  
ip. Finish  
iq. Run  
ir. Finish  
is. Run  
it. Finish  
iu. Run  
iv. Finish  
iw. Run  
ix. Finish  
iy. Run  
iz. Finish  
ja. Run  
jb. Finish  
jc. Run  
jd. Finish  
je. Run  
jf. Finish  
jg. Run  
jh. Finish  
ji. Run  
jj. Finish  
jk. Run  
jl. Finish  
jm. Run  
jn. Finish  
jo. Run  
jp. Finish  
jq. Run  
jr. Finish  
js. Run  
jt. Finish  
ju. Run  
jv. Finish  
jw. Run  
jx. Finish  
jy. Run  
jz. Finish  
ka. Run  
kb. Finish  
kc. Run  
kd. Finish  
ke. Run  
kf. Finish  
kg. Run  
kh. Finish  
ki. Run  
kj. Finish  
kk. Run  
kl. Finish  
km. Run  
kn. Finish  
ko. Run  
kp. Finish  
kq. Run  
kr. Finish  
ks. Run  
kt. Finish  
ku. Run  
kv. Finish  
kw. Run  
kx. Finish  
ky. Run  
kz. Finish  
la. Run  
lb. Finish  
lc. Run  
ld. Finish  
le. Run  
lf. Finish  
lg. Run  
lh. Finish  
li. Run  
lj. Finish  
lk. Run  
ll. Finish  
lm. Run  
ln. Finish  
lo. Run  
lp. Finish  
lq. Run  
lr. Finish  
ls. Run  
lt. Finish  
lu. Run  
lv. Finish  
lw. Run  
lx. Finish  
ly. Run  
lz. Finish  
ma. Run  
mb. Finish  
mc. Run  
md. Finish  
me. Run  
mf. Finish  
mg. Run  
mh. Finish  
mi. Run  
mj. Finish  
mk. Run  
ml. Finish  
mm. Run  
mn. Finish  
mo. Run  
mp. Finish  
mq. Run  
mr. Finish  
ms. Run  
mt. Finish  
mu. Run  
mv. Finish  
mw. Run  
mx. Finish  
my. Run  
mz. Finish  
na. Run  
nb. Finish  
nc. Run  
nd. Finish  
ne. Run  
nf. Finish  
ng. Run  
nh. Finish  
ni. Run  
nj. Finish  
nk. Run  
nl. Finish  
nm. Run  
nn. Finish  
no. Run  
np. Finish  
nq. Run  
nr. Finish  
ns. Run  
nt. Finish  
nu. Run  
nv. Finish  
nw. Run  
nx. Finish  
ny. Run  
nz. Finish  
oa. Run  
ob. Finish  
oc. Run  
od. Finish  
oe. Run  
of. Finish  
og. Run  
oh. Finish  
oi. Run  
oj. Finish  
ok. Run  
ol. Finish  
om. Run  
on. Finish  
oo. Run  
op. Finish  
oq. Run  
or. Finish  
os. Run  
ot. Finish  
ou. Run  
ov. Finish  
ow. Run  
ox. Finish  
oy. Run  
oz. Finish  
pa. Run  
pb. Finish  
pc. Run  
pd. Finish  
pe. Run  
pf. Finish  
pg. Run  
ph. Finish  
pi. Run  
pj. Finish  
pk. Run  
pl. Finish  
pm. Run  
pn. Finish  
po. Run  
pp. Finish  
pq. Run  
pr. Finish  
ps. Run  
pt. Finish  
pu. Run  
pv. Finish  
pw. Run  
px. Finish  
py. Run  
pz. Finish  
qa. Run  
qb. Finish  
qc. Run  
qd. Finish  
qe. Run  
qf. Finish  
qg. Run  
qh. Finish  
qi. Run  
qj. Finish  
qk. Run  
ql. Finish  
qm. Run  
qn. Finish  
qo. Run  
qp. Finish  
qq. Run  
qr. Finish  
qs. Run  
qt. Finish  
qu. Run  
qv. Finish  
qw. Run  
qx. Finish  
qy. Run  
qz. Finish  
ra. Run  
rb. Finish  
rc. Run  
rd. Finish  
re. Run  
rf. Finish  
rg. Run  
rh. Finish  
ri. Run  
rj. Finish  
rk. Run  
rl. Finish  
rm. Run  
rn. Finish  
ro. Run  
rp. Finish  
rq. Run  
rr. Finish  
rs. Run  
rt. Finish  
ru. Run  
rv. Finish  
rw. Run  
rx. Finish  
ry. Run  
rz. Finish  
sa. Run  
sb. Finish  
sc. Run  
sd. Finish  
se. Run  
sf. Finish  
sg. Run  
sh. Finish  
si. Run  
sj. Finish  
sk. Run  
sl. Finish  
sm. Run  
sn. Finish  
so. Run  
sp. Finish  
sq. Run  
sr. Finish  
ss. Run  
st. Finish  
su. Run  
sv. Finish  
sw. Run  
sx. Finish  
sy. Run  
sz. Finish  
ta. Run  
tb. Finish  
tc. Run  
td. Finish  
te. Run  
tf. Finish  
tg. Run  
th. Finish  
ti. Run  
tj. Finish  
tk. Run  
tl. Finish  
tm. Run  
tn. Finish  
to. Run  
tp. Finish  
tq. Run  
tr. Finish  
ts. Run  
tt. Finish  
tu. Run  
tv. Finish  
tw. Run  
tx. Finish  
ty. Run  
tz. Finish  
ua. Run  
ub. Finish  
uc. Run  
ud. Finish  
ue. Run  
uf. Finish  
ug. Run  
uh. Finish  
ui. Run  
uj. Finish  
uk. Run  
ul. Finish  
um. Run  
un. Finish  
uo. Run  
up. Finish  
uq. Run  
ur. Finish  
us. Run  
ut. Finish  
uu. Run  
uv. Finish  
uw. Run  
ux. Finish  
uy. Run  
uz. Finish  
va. Run  
vb. Finish  
vc. Run  
vd. Finish  
ve. Run  
vf. Finish  
vg. Run  
vh. Finish  
vi. Run  
vj. Finish  
vk. Run  
vl. Finish  
vm. Run  
vn. Finish  
vo. Run  
vp. Finish  
vq. Run  
vr. Finish  
vs. Run  
vt. Finish  
vu. Run  
vv. Finish  
vw. Run  
vx. Finish  
vy. Run  
vz. Finish  
wa. Run  
wb. Finish  
wc. Run  
wd. Finish  
we. Run  
wf. Finish  
wg. Run  
wh. Finish  
wi. Run  
wj. Finish  
wk. Run  
wl. Finish  
wm. Run  
wn. Finish  
wo. Run  
wp. Finish  
wq. Run  
wr. Finish  
ws. Run  
wt. Finish  
wu. Run  
wv. Finish  
ww. Run  
wx. Finish  
wy. Run  
wz. Finish  
xa. Run  
xb. Finish  
xc. Run  
xd. Finish  
xe. Run  
xf. Finish  
xg. Run  
xh. Finish  
xi. Run  
xj. Finish  
xk. Run  
xl. Finish  
xm. Run  
xn. Finish  
xo. Run  
xp. Finish  
xq. Run  
xr. Finish  
xs. Run  
xt. Finish  
xu. Run  
xv. Finish  
xw. Run  
xx. Finish  
xy. Run  
xz. Finish  
ya. Run  
yb. Finish  
yc. Run  
yd. Finish  
ye. Run  
yf. Finish  
yg. Run  
yh. Finish  
yi. Run  
yj. Finish  
yk. Run  
yl. Finish  
ym. Run  
yn. Finish  
yo. Run  
yp. Finish  
yq. Run  
yr. Finish  
ys. Run  
yt. Finish  
yu. Run  
yv. Finish  
yw. Run  
yx. Finish  
yz. Finish  
za. Run  
zb. Finish  
zc. Run  
zd. Finish  
ze. Run  
zf. Finish  
zg. Run  
zh. Finish  
zi. Run  
zj. Finish  
zk. Run  
zl. Finish  
zm. Run  
zn. Finish  
zo. Run  
zp. Finish  
zq. Run  
zr. Finish  
zs. Run  
zt. Finish  
zu. Run  
zv. Finish  
zw. Run  
zx. Finish  
zy. Run  
zz. Finish

[msdn.microsoft.com/XNA](http://msdn.microsoft.com/XNA)

Questa è la pagina da dove scaricare C# Express.

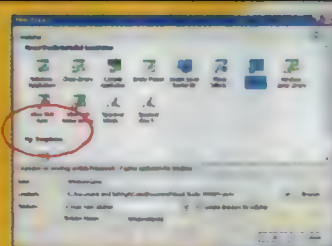
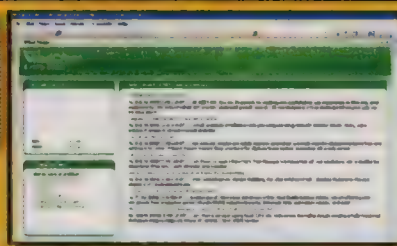




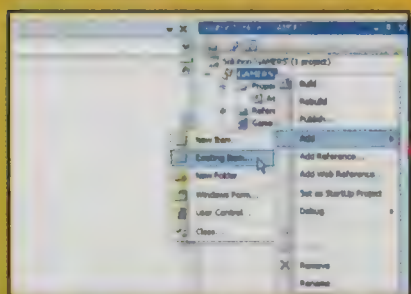
Dopo aver scaricato il programma d'installazione, questo scaricherà il C# vero e proprio.



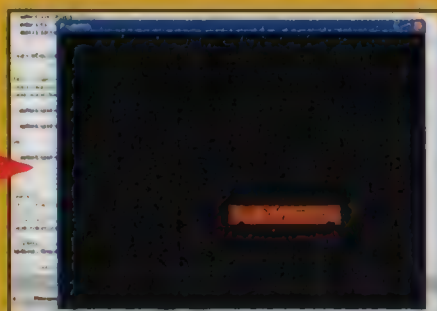
La simpatica Start Page verde



Finestra di selezione del nuovo progetto...spicca la possibilità di creare un gioco Xbox360 da un template...!!



Tramite questo menù a comparsa aggiungiamo l'immagine nella libreria del nostro gioco



Ed ecco il nostro primo gioco (si fa per dire, ma ci fa piacere sentirci dei programmatori di videogiochi) funzionante !

## Parte Due : Programmiamo!!! Realizzazione di un'immagine che si muove.

Ora è tutto pronto. Quello che dobbiamo iniziare a fare è scrivere del codice. Il codice è la programmazione vera e propria (il programmatore viene chiamato anche coder). Game1.cs è il file principale del gioco XNA. Contiene l'inizializzazione del gioco e alcuni metodi principali che sono richiamati in automatico. (Draw, Update). Per prima cosa la dichiarazione delle variabili. Aggiungiamo questo codice subito dopo "Public Class Game1"

```
public class Game1 : Microsoft.Xna.Framework.Game
{
    GraphicsDeviceManager graphics;
    ContentManager content;
    // GAMERS : Dichiariamo il nostro Sprite
    Texture2D mTexture;
    // GAMERS : La posizione iniziale del rettangolo
    int mTextureStartX = 0;
    // GAMERS : E l'elemento che di fatto andrà a disegnare l'oggetto
    SpriteBatch mSpriteBatch;
    // GAMERS : Le coordinate X e Y per posizionare lo sprite
    int mSpriteX = 0;
    int mSpriteY = 0;
    // GAMERS : Le velocità di movimento, orizzontale e verticale
    int mHorizontalSpeed = 3;
    int mVerticalSpeed = 3;
}
```

// = commento GAMERS per distinguerli dai commenti che già troverete nel progetto. Un tempo quando si programmava si aveva davanti una pagina bianca (o azzurra, per chi si ricorda AMOS su Amiga).. qua invece c'è un sacco di codice già scritto. L'impianto è già realizzato!

Andiamo a caricare la nostra Texture 2D. In questo caso abbiamo utilizzato il logo GAMERS. Dentro LoadGraphicsContent, e all'interno del IF (loadAllContent) sotto il primo "TODO" (da fare) aggiungiamo il seguente codice:

```
protected override void LoadGraphicsContent(bool loadAllContent)
{
    if (loadAllContent)
```

```
// GAMERS : Inizializziamo l'oggetto SpriteBatch. Ci servirà per
// disegnare l'oggetto
mSpriteBatch = new SpriteBatch(this.graphics.GraphicsDevice);
// GAMERS : Carichiamo quindi l'immagine nell'oggetto Texture
ContentManager aLoader = new ContentManager(Services);
mTexture = aLoader.Load<Texture2D>("logoGAMERS") as Texture2D;
}
```

Ora dobbiamo aggiungere l'immagine. Cliccate col destro sul nome del progetto in alto a destra, e nel menù a comparsa selezionate prima Add e quindi Existing Item. Nella finestra di dialogo che appare selezionate Tipo File Immagine e inserite il percorso dell'immagine da utilizzare: noi abbiamo usato "logoGAMERS.JPG". Ricordatevi di copiarla nella directory principale del vostro progetto, o per fare prima andate nel pannello delle proprietà (sotto l'elenco dei files, sulla destra) e cambiate la proprietà "Copy to output directory" in "Copy if newer". I videogiochi sono fatti per aggiornarsi continuamente su schermo (da cui il framerate, per cui se ad ogni aggiornamento il pc deve fare troppe operazioni e non ce la fa, allora rallenta e si dice che "scatta"). La tastiera è letta e lo schermo è ridisegnato di continuo, il più velocemente possibile. Ed è esattamente il metodo che usa anche XNA, quindi è molto facile per noi usare la stessa logica.

Per questo se vogliamo far fare qualcosa al nostro sprite, dobbiamo implementarlo dentro UPDATE. Qua introduciamo anche dei metodi specifici che ci servono per realizzare l'input da tastiera, il movimento e l'eventuale aggiornamento dello sprite con un altro frame di animazione.

```
protected override void Update(GameTime gameTime)
{
    // Allows the default game to exit on Xbox 360 and Windows
    if (GamePad.GetState(PlayerIndex.One).Buttons.Back == ButtonState.Pressed)
        this.Exit();

    // GAMERS : Per i comandi da tastiera
    CheckKeyboardInput();

    // GAMERS : Per aggiornare lo sprite
    UpdateSprite();
    base.Update(gameTime);
}
```

## Impariamo a programmare

Cos'è la sintassi? Se C# è il linguaggio, la sintassi è la grammatica. E' il modo in cui diamo le istruzioni al nostro compilatore, le parole, la punteggiatura e l'ordine giusto per far capire al nostro Game Studio Express cosa vogliamo che faccia. Se sbagliamo anche solo una virgola, se ci dimentichiamo un punto il programma non partirà: bisogna fare molta attenzione! Quando troviamo una riga che inizia con il doppio slash "//" si tratta di un commento e il colore è verde. Non sono istruzioni per il compilatore ma spiegazioni del programmatore al proprio codice, utilissimi come punti di riferimento per ricordarsi cosa si sta facendo, o cosa sia ancora da implementare. Per quanto riguarda il flusso elaborativo,

nel corpo del testo sono spiegati il funzionamento del ciclo FOR e della condizione IF, con l'esempio applicativo. Gli operatori sono simboli che rappresentano particolari operazioni sul valore di un dato (maggiore, minore, uguale a, diverso da, gli operatori algebrici, eccetera). Ricordatevi che ogni istruzione deve terminare col punto e virgola! Per quanto riguarda il riferimento agli oggetti, C# usa il sistema mutuato dal VB:

*police.mano.braccio destro* != *mignolo.piede.gamba sinistra*

Da sinistra verso destra si dice l'oggetto a cui ci si riferisce e subito dopo, separata da un punto l'insieme di cui fa parte, che a sua volta può essere un sottoinsieme. In questo modo semplice vengono identificati in maniera univoca gli oggetti in C#.



```
// GAMERS : E ora spieghiamo diciamo cosa accade, con questi metodi
void UpdateSprite()
{
    // GAMERS : Muovi lo sprite automaticamente secondo questa velocità
    mSpriteX += mHorizontalSpeed;
    mSpriteY += mVerticalSpeed;
    // GAMERS : Controllo collisione con un bordo
    if (CheckBoundaryCollision() == true)
    {
        // GAMERS : Qui possiamo aggiungere un cambio di frame nello sprite,
        nel momento della collisione.
        // In questo caso non ci mettiamo nulla perchè la nostra JPG non ha
        altre informazioni.
        // ChangeSpriteFrame();
    }
}

// GAMERS : L'altro metodo, per la tastiera
protected void CheckKeyboardInput()
{
    // GAMERS : Rilevo lo stato della tastiera
    KeyboardState aKeyboard = Keyboard.GetState();
    // GAMERS : Rilevo i tasti che vengono premuti
    Keys[] aCurrentKeys = aKeyboard.GetPressedKeys();
```

A questo punto, introduciamo un ciclo FOR. Significa che facciamo ripetere al programma una o più operazioni un numero di volte pari a n, indicato in questo caso dalla variabile aCurrentKey. Il codice seguente si "legge" così: "Ripeti l'operazione fra parentesi graffe tante volte fintanto che il parametro integer aCurrentKey incrementato di uno ogni volta (indicato dal ++) sia più piccolo del valore della lunghezza del parametro stesso".

Spieghiamo anche la condizione IF, che si legge così: "Se la variabile è uguale a questo dato, allora esegui queste operazioni". Fra parentesi graffe vanno incluse tutte queste operazioni che "scattano" al verificarsi della condizione.

```
// GAMERS : Muovo lo sprite così come vengono premuti i tasti
// Questo è un ciclo FOR.
for (int aCurrentKey = 0; aCurrentKey < aCurrentKeys.Length;
aCurrentKey++)
{
    // GAMERS: Cambio la direzione dello sprite verso sinistra e lo muovo
    if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Left)
    {
        if (mHorizontalSpeed > 0)
        {
            mHorizontalSpeed *= -1;
        }
        mSpriteX += mHorizontalSpeed;
    }

    // GAMERS : Stesso discorso, per la destra
    if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Right)
    {
        if (mHorizontalSpeed < 0)
        {
            mHorizontalSpeed *= -1;
        }
        mSpriteX += mHorizontalSpeed;
    }

    // GAMERS : Idem per la direzione in "su"
    if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Up)
    {
        if (mVerticalSpeed > 0)
        {
            mVerticalSpeed *= -1;
        }
        mSpriteY += mVerticalSpeed;
    }

    // GAMERS : Idem con patate per il tasto "giù"
    if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Down)
    {
        if (mVerticalSpeed < 0)
        {
            mVerticalSpeed *= -1;
        }
        mSpriteY += mVerticalSpeed;
    }

    // GAMERS : Esci dal gioco se premo il tasto Esc
    if (aCurrentKeys[aCurrentKey] == Keys.Escape)
    {
        this.Exit();
    }
}

// GAMERS : Guardo se lo sprite ha colpito un bordo della finestra
protected Boolean CheckBoundaryCollision()
{
    //Determine if a boundary collision occurred
```

```
Boolean aCollision = false;
// GAMERS : Fisso i limiti massimi in ascissa entro cui si può muovere lo
sprite (Asse X)
int aMaxX = Window.ClientBounds.Width - 50;
int aMinX = 0;
// GAMERS : E lo stesso per l'ordinata (Asse Y)
int aMaxY = Window.ClientBounds.Height - 50;
int aMinY = 0;
// GAMERS : Guardo se lo sprite è uscito dai limiti
// Comando IF
if (mSpriteX > aMaxX)
{
    mHorizontalSpeed *= -1;
    mSpriteX = aMaxX;
    aCollision = true;
}
else if (mSpriteX < aMinX)
{
    mHorizontalSpeed *= -1;
    mSpriteX = aMinX;
    aCollision = true;
}
if (mSpriteY > aMaxY)
{
    mVerticalSpeed *= -1;
    mSpriteY = aMaxY;
    aCollision = true;
}
else if (mSpriteY < aMinY)
{
    mVerticalSpeed *= -1;
    mSpriteY = aMinY;
    aCollision = true;
}
return aCollision;
}
// GAMERS : Cambio il frame dello sprite
// In qsto esempio non è usato, ma basta decommentare il metodo
ChangeSpriteFrame (e aggiungere delle immagini!)
protected void ChangeSpriteFrame()
{
    if (mTextureStartX == 0)
    {
        mTextureStartX = 256;
    }
    else
    {
        mTextureStartX = 0;
    }
}
}
```

## BOX AGGIUNTIVO

Le variabili sono delle scatoline di memoria dove vengono immagazzinate informazioni di qualunque tipo, con le quali si compiono operazioni come si fa con le incognite. Sono una struttura ontologica della programmazione, senza le variabili non ci sarebbe interazione. Semplici esempi di variabili sono il nome e il punteggio realizzati dal giocatore, che variano ad ogni partita; variabili più importanti sono i contatori di un ciclo For, il posizionamento di un oggetto su schermo e via dicendo. Esistono moltissimi tipi di variabile, i più comuni sono integer (numero intero), string (stringa di testo) e boolean (vero/falso). Concetto opposto sono le costanti, valori fissi dichiarati una volta sola, che possiamo richiamare a piacimento.

E infine, disegniamo la scena. Sostituiamo il Color.CornflowerBlue con Color.Black, per fare lo sfondo nero e "renderizziamo" il nostro sprite. Occhio a dare le dimensioni corrette dell'immagine, che altrimenti risulterà "stiracchiata" (Stretched).

```
protected override void Draw(GameTime gameTime)
{
    // GAMERS : Rendiamo lo sfondo nero
    graphics.GraphicsDevice.Clear(Color.Black);
    // GAMERS : Realizziamo il disegno della scena. Usando AlphaBlend
    possiamo usare le trasparenze dell'immagine.
    mSpriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
    // GAMERS : Disegniamo lo sprite dentro un rettangolo
    mSpriteBatch.Draw(mTexture, new Rectangle(mSpriteX, mSpriteY, 240,
40), new Rectangle(mTextureStartX, 0, 240, 40), Color.White);
    mSpriteBatch.End();
    base.Draw(gameTime);
}
}
```

E adesso premete F5 ! Ci sarà la compilazione e vedrete il vostro primo progetto in opera!! Con le freccette potete muovere il vostro sprite; questo cambierà direzione al contatto con un bordo, e col tasto Esc potete chiudere il gioco. Wow ora nessuno può fermare la nostra carriera di produttore di videogames!!

## Variabili e Costanti: EH?

Le variabili sono delle scatoline di memoria dove vengono immagazzinate informazioni di qualunque tipo, con le quali si compiono operazioni come si fa con le incognite. Sono una struttura ontologica della programmazione, senza le variabili non ci sarebbe interazione. Semplici esempi di variabili sono il nome e il punteggio realizzati dal giocatore, che variano ad ogni partita; variabili più importanti sono i contatori di un ciclo For, il posizionamento di un oggetto su schermo e via dicendo. Esistono moltissimi tipi di variabile, i più comuni sono integer (numero intero), string (stringa di testo) e boolean (vero/falso). Concetto opposto sono le costanti, valori fissi dichiarati una volta sola, che possiamo richiamare a piacimento.



## VIDEOGAME HACKING

## NINTENDO DS TUTTOFARE

Come trasformare il vostro portatile in un coltellino svizzero...

Testo di Evrain

Ricordate MacGyver? Domanda assolutamente retorica, ma per voi altri casti appena sbarcati sulla Terra per conquistarla e si suppone non abbiate ancora incontrato i Power Rangers o Mazinga, penso sia necessario sapere che nessun terrestre non può non conoscere il geniale e leggendario segreto che, dal '85 al '92, ha strabillato tutti riuscendo a costruire praticamente qualsiasi oggetto con un coltellino svizzero, del nastro adesivo e altri oggetti comunemente venduti al supermercato.

## DS HOMEBREW:

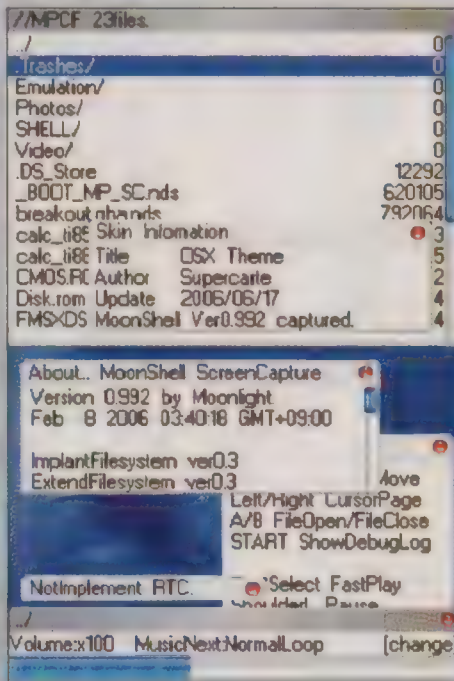
## SICUREZZA INNANZITUTTO

Nel precedente numero della nostra rubrica, avevamo accennato di come il Nintendo DS possedesse dei sistemi di sicurezza volti ad evitare tanto che il vostro portatile si beccasse un virus trasmesso in WiFi quanto che cadeste nella tentazione di usare giochi pirata. Nella fattispecie, il DS è protetto dalla tecnologia BSAFE® di RSA, e l'unità si rifiuta categoricamente di avviare qualsiasi cosa che non si trovi nello Slot 1 ■ non sia firmato da Nintendo; a questo si aggiunge il fatto che, se viene avviata una flashcard o un originale per GBA, il processore ARM9 e tutte le componenti relative alla modalità DS vengono automaticamente disattivate. Questo ambaradan di paroloni venne però reso inutile dalle ricerche di DarkFader (storico hacker, interessato ■ quasi tutte le console in commercio) e dalle abilità di Natrium42, che realizzarono rispettivamente software e hardware del PassMe: tale non-proprio-minuscola periferica, inserita nello Slot 1 e combinata con un qualsiasi gioco originale, utilizzava la firma digitale di quest'ultimo per "costringere" il DS ad eseguire, non appena acceso, un piccolo script; il risultato era la possibilità di avviare codice non firmato dallo Slot 2, ovvero da qualsiasi flash per GBA.

Il resto è storia: l'unico tentativo concreto di Nintendo di "tappare le falle" venne reso inutile da un nuovo modello di PassMe, vennero rilasciate le prime PassCard e flashcard con funzionalità PassMe integrate (anche se quest'ultime contengono firme digitali Nintendo estratte da titoli originali, e sono da considerarsi abbastanza illegali), ma ■ fare veramente scalpore fu il FlashMe. Questo semplicissimo homebrew altri non è che un firmware (il sistema operativo, per intenderci) originale Nintendo modificato per fornire alcune funzionalità aggiuntive, come lo streaming di demo e applicazioni via Download Play e la rimozione dei controlli di sicurezza, rendendo inutile qualsiasi PassMe (ovviamente il tutto invalida la garanzia). E se intendete smanettare

No, purtroppo non penso sia possibile tenere un corso per diventare dei provetti MacGyver, ma in questo secondo appuntamento con l'angolo dell'hacking qui su GAMERS vi sveleremo un pò di trucchi per trasformare il vostro Nintendo DS in uno strumento capace di fare (quasi) qualunque cosa. Tranne il caffè, purtroppo.

Eccovi dunque i Magnifici Sette, scelti per voi da GbaRL.it!



## MoonShell

mdxonline.dyndns.org/archives/nds/  
Degno erede del celebre Pogoshell per GameBoy Advance e realizzato dagli Infantile Paralyzers, il Moonshell è un sistema di gestione files supportato (e spesso integrato, come per la M3 o la DS-Link) dalla stragrande maggioranza delle flashcard in commercio. Sulla carta, offre funzioni come visualizzazione di file di testo (TXT) e di immagini, con tanto di preview (BMP/JPG/PNG, anche se il processo di creazione delle anteprime è particolarmente fastidioso); ma la ragione principe che rende il Moonshell assolutamente indispensabile su qualsiasi DS è l'essere il miglior player

multimediale, sia audio che video. Capace di leggere MP3/OGG/WAV e persino .nsf e .spc (il formato in cui è compresso l'audio rippato da giochi per NES e SNES rispettivamente), dotato di amplificazione digitale del volume fino al 400% e controlli completi per playlist, è la scelta obbligata per tutti voi musicofili, me compreso.

Come dite? La PSP ha anche la riproduzione video? Nessun problema! Con DPGTools, incluso nel pacchetto, basterà convertire i vostri filmati nei formati supportati (.dmv e .dpg) per godere dei vostri film, videoclip, videosigle, videopuntate-di-anime, videoparaponziponzipò ovunque voi siate e limitati solo dalle dimensioni della vostra flashcard. E senza fastidiosi sistemi di protezione.

Per finire, esiste una versione particolare di MoonShell, il ReinMoon, che integra nel programma le funzionalità dell'ottimo programma Rein, capace di effettuare il backup dei salvataggi da cartuccia originale e persino di reinserirli, magari modificati. Purtroppo però SaTa, autore del Rein, ha deciso di abbandonare la scena, il che rende il futuro di questa versione custom (ancora non completamente priva di bug e non esattamente sicura da usare) piuttosto incerto.

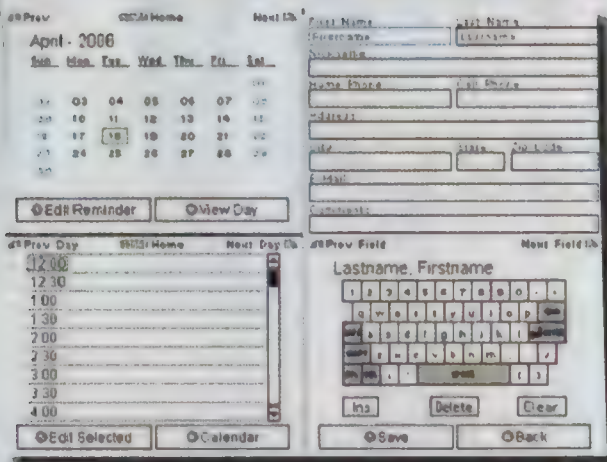
## DS Organize

www.dragonminded.com/?loc=ndsdev/  
DSOrganize

Date le sue straordinarie somiglianze con un palmare, era decisamente difficile che qualcuno non ci pensasse: ecco dunque un homebrew che trasformerà in un istante il vostro DS in un economico, pratico e completo (anche se non proprio eccelso) computer da tasca posteriore dei jeans. Realizzato da DragonMinded, che nonostante continui a ripetere di aver abbandonato il progetto ne rilascia sempre nuove versioni, è effettivamente un set completo di applicazioni per avere sempre sotto mano numeri di telefono, appuntamenti, lista della spesa e scarabocchi realizzati in momenti di noia. Ma vediamo in dettaglio.

Il Day Planner, integrato ad un calendario, è senza dubbio notevole: identico a quelle agendine che le banche amano regalare a





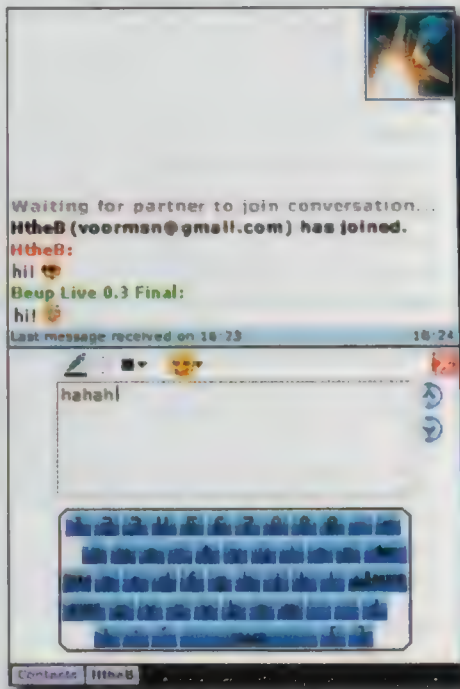
Natale, consente di memorizzare annotazioni relative ad un particolare giorno, di impostare promemoria e persino di registrare i vostri impegni ora per ora. E se proprio volete portare il DS anche sul posto di lavoro, allora sarete felici di poterlo spacciare per rubrica telefonica: l'Address Book è compatibile con lo standard vCard 2.1, il che significa che potete scambiare info da e verso qualsiasi applicazione lo supporti. Il che è utile, se come me siete troppo pigri per fare un backup di tutti i numeri che avete nel cellulare. Ancora troppo poco? Se la Todo List (detta anche 'lista delle cose da comprare al supermercato sotto casa') non è sufficiente, il File Browser vi consentirà di effettuare molte operazioni sui files nella vostra flashcard senza dover passare dal vostro PC: rinominare o cancellare sarà facile come bere un bicchier d'acqua; inoltre, un pratico sistema a plugin ed un formato proprietario di eseguibili consente di espanderne le funzionalità. E' possibile inoltre creare promemoria vocali grazie al Registratore di Suoni integrato, godervi la vostra collezione di immagini hentai in formato BMP/JPG/PNG/GIF/RAW, leggere e modificare file di testo, di configurazione (.ini) e HTML. Esatto, per tutti voi sviluppatori è presente una funzione di editing anche per i file .html, con tanto di evidenziatore automatico dei tag. Sul lato multimedia, è integrato un player per i formati WAV/MP3/OGG/AAC/M4A/MOD/IT/S3M/XM, il che significa che, a patto di aver già configurato la Nintendo WiFi Connection, potrete ascoltare musica in streaming. Per chiudere in bellezza, fanno bella mostra di sé una calcolatrice scientifica, un semplice ma efficace client IRC (configurabile in tutto e per tutto via file .ini) ed un database di applicazioni homebrew da scaricare direttamente sul vostro DS con un semplice colpo di stilo. Wow!

#### BeUP

[www.area-ds.com/htheb/](http://www.area-ds.com/htheb/)

A volte, è difficile non rimanere stupiti non solo della versatilità del Nintendo DS, ma anche della fantasia dei programmatori: al genio di HtheB va il merito di aver creato questo client leggero ma completo per il

collegamento al servizio Microsoft Messenger, che tutti conosciamo e amiamo/odiamo, a seconda di quanto ci vada a genio Microsoft e di quante ragazze ci siano nella nostra lista contatti. Il suo utilizzo è semplicissimo: lasciate che si colleghi al vostro Access Point wireless (o impostate manualmente i dati richiesti, se non avete configurato ancora la Nintendo WiFi Connection), inserite



nome utente, password, stato in cui volete collegarvi e in pochi secondi potrete usufruire di tutte le comodità di Live Messenger, con la differenza che a) occupa pochissimo spazio b) non scoccia con suoni e avvisi vari c) non è Microsoft.

Compatibile con le ultime novità introdotte, BeUP supporta avatar, emoticons personalizzati, finestre multiple, i vari stati (come A Pranzo o Invisibile, ad esempio) e persino l'invio di disegni fatti sul touch screen con le vostre manine, cosa che su PC richiede il download di componenti aggiuntive. Insomma, liberi di comunicare anche senza il vostro portatile, a patto che vi troviate in un'area coperta da WiFi.

#### Recensione di Frankie Bit NEO FLASH MK5:

Dopo un lungo periodo di assenza, il nostro amico Neo ha creato una nuova flash card che riporta la NeoFlash in vetta alla classifica delle migliore card per Nintendo DS. Questa MK5 è disponibile in due versioni: una da 8 e una, gigantesca, da ben 16 megabit. La compatibilità è altissima (prossima al 100%) e con questa MK5 il Team Neo mette a tacere tutte le critiche che ha ricevuto in questi ultimi due anni riguardo alle proprie flash card (poco compatibili e senza un grande supporto dalla casa produttrice). Anche il prezzo della MK5 è interessantissimo e dovrete trovarla nei soli shop specializzati a un prezzo inferiore a quello delle altre card di ultima generazione. Una caratteristica della nuova card Neo Flash che ci piace molto è la scelta di utilizzare un adattatore USB stile card GBA che va inserito nello slot 2 per caricare i software sulla MK5. Ultimo l'upload dei files si estrae questo adattatore e la MK5 diventa come tutte le altre card Slot 1. In questo modo si evita di dover collegare il cavo USB direttamente sulla flash card rischiando di rovinarla... unica piccola pecca è il menu in 3D non proprio efficace, ma crediamo che presto verrà aggiornato e reso più navigabile. Che dire: se non avete ancora una flash card questa è quella giusta per voi!

[www.neoflash.com](http://www.neoflash.com)

#### DS HOMEBREW:

col vostro DS, è la scelta consigliata. Perché?

Semplice: qualche tempo fa, lo stesso DarkFader rilasciò due versioni di un simpatico virus, specificatamente progettato per il DS, capace di cancellare l'intero firmware ad eccezione della porzione contenente le chiavi RSA, ovvero i primi 512 Kbytes protetti in scrittura da un ponticello hardware. Un DS normale viene irrimediabilmente reso non funzionante, mentre col FlashMe, che in quei 512 Kbytes installa un piccolo programma di ripristino, è possibile salvare la propria console. Di acqua sotto i ponti ne è passata tanta, ed il BrickMe (nome ironico: in inglese, bloccare un aggancio elettronico si dice appunto to brick, e l'immagine finale del virus mostra un muro di mattoni. Bricks...) è anch'esso diventato storia utile a spaventare i nipotini, ma ciò non toglie che sia ancora in circolazione. È per questo che, una volta ricevuto il vostro set di backup, la prima operazione da compiere dovrebbe essere l'installazione del FlashMe: oltre che evitarvi il continuo uso del PassMe/PassCard, che tra l'altro scarica la batteria più rapidamente di quanto pensate, non vi farà venire attacchi di cuore stile Xbox 360 e Red Ring of Death...

Al contrario di quanto si pensa, l'operazione è estremamente semplice, nonché reversibile (anche sui DS Lite, grazie all'opera del gruppo WRG che hanno realizzato un programma custom per la sua rimozione): basta inserire il file del programma nella vostra flashcard ed avviarlo in modalità DS, grazie all'uso di un PassMe/PassCard, infine seguire le informazioni su schermo. L'unica parte difficile sta



nello scoprire il contatto di protezione del chip contenente il firmware, nascosto sotto un minuscolo sigillo di sicurezza facilmente rimovibile senza danneggiarlo, e nel tenerlo cortocircuitato con un cacciavite o uno stuzzicadenti ricoperto da stagnola per tutto il breve tempo dell'operazione. Ovviamente, assicuratevi di avere la batteria carica, e che la stessa non cada! Se il DS si spegne prima di aver scritto il 2% del nuovo firmware, potete dirgli addio: in caso contrario, o qualora beccaste il famigerato BrickMe, una semplice pressione simultanea dei tasti START+SELECT+A+B attiverà il programma di ripristino, e far tornare il DS in piena forma sarà questione di minuti. Il FlashMe è rilasciato in due varianti, normale e stealth, di cui la prima rimuoverà la schermata iniziale (logo Nintendo DS e avviso su salute e sicurezza, per alcuni noiosissimo) mentre la seconda non apporterà alcuna modifica cosmetica.

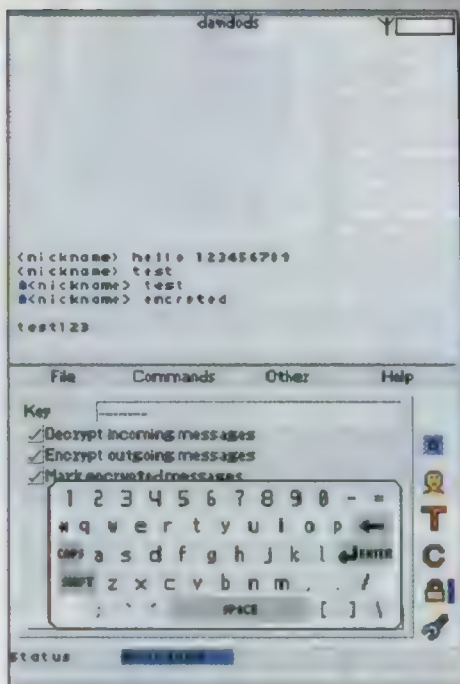
Un'ultima raccomandazione è di tenere sempre aggiornato anche il firmware, o kernel, delle vostre flashcard, poichè anche loro sono passibili di "attacchi", anche se è un'ipotesi davvero molto, molto, molto remota.

#### PASSO DOPO PASSO...

Se leggere le descrizioni degli homebrew consigliati in queste pagine ha sollecitato tutti voi programmatori, allora sarà meglio darvi qualche informazione per muovere i primi passi nel mondo dello sviluppo per il Nintendo DS, che in precedenza avevamo solo accennato.

Punto fondamentale: vi serve pazienza. Tanta pazienza: a differenza di altre console, il software development su DS è suddiviso in numerose sottosezioni, come le istruzioni dei singoli processori o la stesura del driver I/O predisposto alle DLDI. Tranquilli, andiamo con ordine! Una delle cose che rende il GameBoy Advance, e dunque il DS, così appetibili per i progreammatori, è il fatto che c'è solo una cosa che dovete conoscere: il C/C++. Sì, è così facile (a meno che non abbiate per la testa progetti di dimensioni ciclopiche)! Ora, è il momento di procurarvi l'ambiente di sviluppo: le libnds. Per evitare fastidiosi problemi dovuti all'installazione dei singoli componenti, quali il compilatore e le librerie degli ARM per gestire i processori della console, non dovete far altro che scaricare il **DevKitPRO** ([www.devkitpro.org/](http://www.devkitpro.org/)), comodo pacchetto autoinstallante contenente le toolchains sia epr il GBA/DS che per una consistente lista di altri sistemi, non ultima la PSP.

In teoria avete già tutto ciò che vi serve, Blocco Note e Paint compresi, ma se vi interessa anche gestire la lettura/scrittura di file da e verso la flashcard, necessitate anche delle **DLDI** (<http://chishm.drunkencoders.com/DLDI/>) sopracitate. Le **Dynamically Linked Device Interface** sono l'ultima incarnazione delle fatlib di Chishm, alla base di praticamente qualsiasi homebrew DS, consentendo



#### IRC DS

[celebris.net/~freemaan/smf/](http://celebris.net/~freemaan/smf/)

E dopo Messenger, come poteva mancare IRC? Per quelli che proprio non si accontentano del client di base incluso con DS Organize, IRC DS rappresenta la scelta obbligata sul suo avversario diretto, il SylphIRC. Sebbene alcuni utenti lamentino una precisione della tastiera pari allo zero assoluto con le vecchie versioni, questo homebrew supporta una impressionante gamma di opzioni e funzionalità: lista canali (anche se è sconsigliabile usarla in un network da diecimila stanze!), lista utenti, gestione canale e opzioni di moderazione, query private, supporto ai colori, crittografia Blowfish, connessione protetta. Insomma, non sentirete decisamente la mancanza di mIRC, a patto che la tastiera sul touch screen funzioni come si deve, specialmente tenendo in conto il fatto che le successive versioni promettono un font più grande, le DCC Chat e persino i trasferimenti di files. Un must-have. Ah, prima che me ne dimentichi! Freemaan, l'autore, sembra sia al lavoro un un misterioso progetto denominato GTA DS... vi dice niente?

#### NitroTracker

[nitrotracker.tobw.net](http://nitrotracker.tobw.net)

Chi ha detto che per far musica servano studi di registrazione da decine di migliaia di euro ed una copia dell'ottimo ma costosissimo Cubase? In effetti è così, ma grazie all'homebrew realizzato da \_0xtob\_ è possibile tirar fuori il musicista che c'è in voi anche in treno o alla fermata dell'autobus. NitroTracker è, come dice il nome stesso, un tracker: in parole povere, questo tipo di programma consente di creare musica scegliendo dei suoni campionati e modificandoli a piacere. All'utente basta inserire le note, il tempo, lo strumento e sarà come avere il vostro Beethoven personale in tasca: creando più "spartiti" sarà possibile creare melodie più complesse e, se si è particolarmente abili,



aggiungere trilli, arpeggi, assoli di chitarra elettrica e via dicendo.

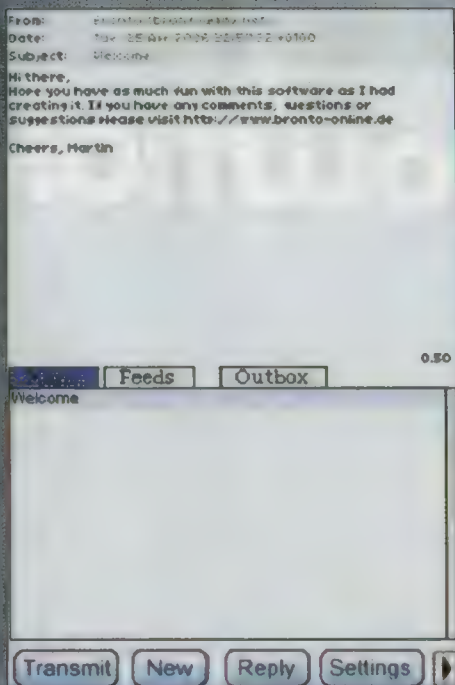
In origine era solo una demo presentata al concorso annuale indetto dal Team Neoflash, ma in breve NitroTracker è diventato un homebrew completo ed apprezzato da tutti i compositori in erba: ad accrescerne ulteriormente la popolarità sono state chicche come il supporto MIDI, la possibilità di verificare il risultato della conversione in WAV fin dalle fasi di progettazione e, soprattutto, il plugin DSMIDIWiFi. Ora non sarà solo possibile creare le vostre melodie, ma anche inviarle via WiFi a qualsiasi altro apparecchio, dal DS di un amico ad un portatile e persino direttamente all'impianto audio della vostra automobile ultramodificata o alle orecchie di tutta la discoteca, se siete dei Dj...

#### NDS Mail

[www.bronto-online.de/ndsmail.htm](http://www.bronto-online.de/ndsmail.htm)

Anche se ancora lontano dalla perfezione assoluta, questo semplice client, scritto da Martin "Bronto", costituisce una soluzione semplice e maneggevole a tutti i vostri bisogni di inviare alla vostra fidanzata una mail da Honolulu facendole credere che siete andati a comprare le sigarette. Nonostante questa sua "giovinchezza", l'homebrew si comporta come dovrebbe, supportando la solita combinazione SMTP/POP3, connessione SSL, nonché la possibilità di personalizzare l'indirizzo e-mail ed il nome che verranno visualizzati nei messaggi in uscita. A tal proposito, è possibile scaricare la posta, leggerla sullo schermo superiore, scrivere risposte e mail ex novo con supporto alle copie carbone (CC), nonché leggere feed RSS e ATOM con un semplice gesto. E' anche presente un rudimentalissimo sistema di riconoscimento della scrittura, ma sarebbe meglio non contarci troppo su. Insomma, non sarà Thunderbird, ma funziona, anche come scusa per portarsi il DS in riunione. Ma questo ve l'avevamo già proposto, vero?



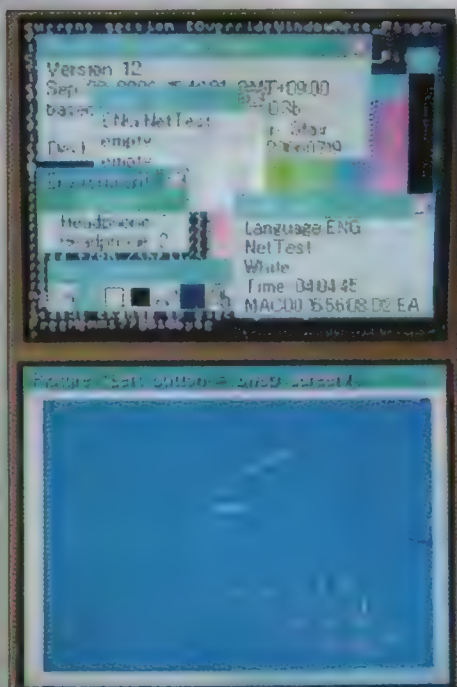


### WiFi VoiceChat

[mdxonline.dyndns.org/archives/nds/](http://mdxonline.dyndns.org/archives/nds/)  
Ancora dai creatori di MoonShell, ecco un'applicazione particolarmente singolare, che possiamo benissimo definire il TeamSpeak del Nintendo DS. Come alcuni di voi sapranno, ci sono giochi che consentono di inviare messaggi audio (Metroid Prime: Hunters) o di testo (42 Classici Senza Tempo ed altri) per comunicare durante le partite in WFC: Moonlight, programmatore degli IP, ha isolato questo concetto ed ha realizzato un programma che, in presenza di connessione WiFi, agisce effettivamente come un piccolo sistema di chat vocale. All'avvio, VoiceChat si conatterà automaticamente al server, dandovi la possibilità di scegliere una tra 999 stanze in cui poter invitare i vostri amici e chiacchierare in libertà: sullo schermo inferiore è presente una lavagnetta condivisa, su cui ogni partecipante può disegnare a suo piacimento, mentre lo schermo superiore, premendo semplicemente uno dei tasti dorsali del DS, consente di scegliere colori ed attrezzi da disegno, di cambiare stanza, vedere la lista degli utenti connessi e così via. Al momento non è possibile cambiare il server a cui il programma si collega (anche se esiste una beta estremamente buggata del programma di configurazione), ma migliori future da parte degli Infantile Paralyzers non potranno che far bene a questo semplice emulo di Skype: se proprio non vi accontentate di chattare via mail, IRC o MSN, allora VoiceChat è l'homebrew che fa per voi. Scegliete una stanza, comunicatela ai vostri amici e... buona chat a tutti! :)

### CONCLUSIONE

Eccolo qui, il nostro DS tuttofare, ma non pensate sia finita qui: il mondo degli homebrew è in continuo movimento, e decine di progetti interessanti nascono (e muoiono) ogni giorno: ne è un esempio Okiwi,



browser homebrew spagnolo che promette di surclassare persino Opera DS e candidarsi a modifica definitiva per la nostra console portatile preferita (anche se l'approccio scelto dallo sviluppatore è quantomeno discutibile). E come dimenticare forse uno degli homebrew più amati dagli smanettoni: DS Linux! Nei nostri prossimi appuntamenti avremo modo di chiacchierare più approfonditamente di questa leggerissima versione, derivata da uCLinux, capace di comportarsi come un vero sistema a marchio Pinguino, completamente personalizzabile e con due browser intenzionati a far mangiare la polvere al già citato Opera. E tra giochi ed emulatori homebrew, il bello deve ancora arrivare... ma di questo, ne parleremo un'altra volta. Buon divertimento!

### DS HOMEBREW:

appunto di gestire agevolmente la flashcard tramite un driver placeholder, ovvero generico: al momento dell'utilizzo, l'utente dovrà solo usare uno dei programmi di patching, di cui uno creato da un utente di GbaRL, per renderlo compatibile con il suo kit di sviluppo. Compatibilità totale e meno fastidi per voi sviluppatori, insomma. Per concludere, letteralmente, avete bisogno di solamente un programma: l'emulatore, ovviamente! Alla data attuale, il programma più adatto ai programmatori amatoriali è il Dualis (<http://dualis.1emulation.com/>), carente dal lato "commerciale" ma assolutamente perfetto sul versante homebrew; per chi di voi intendesse invece dedicarsi ad un approccio "professionale" ed anche ad investire del denaro, è preferibile la versione per sviluppatori del no\$GBA (<http://nocash.emubase.de/gba.htm>), che include funzionalità DS ed un cospicuo numero di strumenti per il debugging. Capirete il perché di un emulatore rispetto ad un kit di sviluppo (almeno nelle prime fasi) non appena inizierete a scrivere del codice: sebbene l'andamento generale del programma sia decisamente simile a quanto vi aspettereste da un GameBoy Advance, vi sono delle variazioni notevoli: ad esempio, il touch screen è interamente gestito dall'ARM7 (cosa che lo rende, a tutti gli effetti, un GBA, comprensivo delle sue 6+1 modalità grafiche), mentre l'elaborazione dei dati generati dallo stesso ed inviati al bus SPI è interamente deputata all'ARM9, cioè al processore effettivo del DS. Sulla rete sono disponibili innumerevoli tutorial: i "nuovi arrivati" possono leggere questa semplice introduzione [www.double.co.nz/nintendo\\_ds/](http://www.double.co.nz/nintendo_ds/) mentre chi conosce il fatto suo può rivolgersi a DSTek (<http://neimod.com/dstek/>) per esaustive informazioni tecniche sull'hardware DS. Buona programmazione!

INTERNET:

**WWW.GBARL.IT**





## SWAP TRICK: GIOCHI IMPORT GAMECUBE SU WII

Un trick molto utile per chi ama giocare con i giochi d'importazione o che magari aveva un GameCube GC giapponese ed ora vuole utilizzare i giochi NTSC su un Wii PAL è quello dello swap. Si tratta di una tecnica molto semplice che permette di far partire giochi import GameCube su Wii PAL.

**Inserite un disco GameCube PAL nel Wii (PAL).**  
**Selezionate il canale del gioco GX.**  
**Premete il pulsante Eject** e, dopo un'istante (circa un secondo), con il controller del Wii cliccate su **INIZIA** (il ritardo fra l'Eject e AVVIA è fondamentale per il successo di questo trick).  
**Togliete il disco GX PAL e inserite subito un gioco import del GameCube.**

Se siete stati veloci la luce blu del Wii dovrebbe illuminarsi quando starete inserendo il nuovo disco e il gioco dovrebbe partire (partire regolarmente anche se non si tratta di un titolo PAL). Alcune combinazioni di giochi non sono compatibili con questo trick ma potrete sicuramente far partire il vecchio RELOADER 1.06 della Data (la versione GC si compra online a pochi euro) per poter far partire i vostri vecchi titoli import GC anche sul Wii. Ovviamente potete scegliere di acquistare la nuova versione del Reloader direttamente compatibile con il Wii ma che quanto sarebbe?

## TECNICA:

# NINTENDO Wii MOD REVOLUTION

## LIBERARE LA POTENZA DELLA CONSOLE NINTENDO

Testo e prove tecniche di Frankie Bit

Con mesi di anticipo rispetto al previsto sono arrivati i primi modchip per il Wii. Si tratta di una prima generazione di chip che hanno un meccanismo simile a quello dei primi chip per Playstation 1 (si è tempo di tirare fuori dall'armadio i vecchi programmatori PIC) quindi non hanno le funzioni avanzate dei chip new generation per PS2 e XBOX. In poco più di un mese sono stati realizzati più di 10 modelli differenti e quindi abbiamo deciso di fare il punto della situazione per cercare di districarci meglio in questa giungla di chip. Unica caratteristica comune a tutti è purtroppo l'impossibilità di fare partire codice Wii autoprodotta (gli homebrew che girano su Wii sono in realtà programmi sviluppati per GameCube e che sulla nuova console solo grazie alla retrocompatibilità).

## WIINJA: DALLA SPAGNA CON FURORE!!

Il primo chip per il Wii ad essere lanciato sul mercato è stato il **Wiinja** realizzato dalla ditta spagnola WiinjaMod che in passato ha realizzato Flash Card per DS e mod per PS2 e Gamecube con un lungo strascico di polemiche nate dallo sfruttamento non autorizzato di idee e progetti di altri gruppi di sviluppo. Questo chip è nato grazie al lavoro del leggendario "Felix Konke" (alias **trmbinc**) che il 29 Dicembre 2006 a Berlino durante la 28<sup>a</sup> edizione dell'annuario **Chaos Communication Congress**, ha tenuto una conferenza chiamata **Console Hacking 2006** nella quale ha presentato la **backdoor** presente nel Wii, nella PS3 e nel 360. E proprio grazie al lavoro di reverse engineering di **trmbinc** che è stato realizzato il Wiinja (e nelle settimane successive gli altri chip). Questo come gli altri mod della prima generazione, è un "drive chip" che intercettando il segnale del lettore DVD, fa credere al Wii che il disco DVD-R inserito è originale ma non ha alcun controllo sull'autenticazione dei programmi. Questo permette di far girare dei backup dei Wii ma per il software autoprodotta la compatibilità è limitata agli homebrew per GameCube (grazie alla retrocompatibilità del Wii). Bisognerà aspettare la seconda generazione di chip per avere un vero mod per il Wii che permetterà ai programmatori di sfruttare tutta la potenza della nuova console Nintendo e gestire il nunchaku (attualmente il codice GameCube "vede" solo il vecchio joystick). Per il momento però questa ci sembra un'ottima occasione per scoprire il mondo dei software homebrew prodotti per il GameCube quasi sconosciuti alla maggioranza dei videogiochiatori (al contrario della scena PSP quella del GC non ha mai riscosso un grande successo fuori dai circoli dei programmatori underground).

Il Wiinja utilizza un PIC che ricorda (in realtà è proprio lo stesso tipo) quelli utilizzati per la prima Playstation.

Come successo anche per il team NeoFlash che creò per primo un prodotto spesso viene superato dalla concorrenza, da un lato ci sono

il **Cyclowiz** e il **Wikey** (questi sono addirittura upgradabili tramite un disco dotato di una interessante interfaccia grafica sviluppata su codice Gamecube) e dall'altro ci sono progetti come **WiiFree** che hanno scelto la via dell'open source (e che richiedono solo un programmatore di PIC acquistabile nei negozi specializzati in elettronica e una PIC da programmare tramite un PC). Nella pagina accanto c'è uno schema riassuntivo che raccoglie tutta la prima generazione di modchip realizzati. Il numero di chip realizzati in poche settimane è stupefacente anche perché nella maggioranza dei casi non si tratta di cloni del Wiinja o del Cyclowiz ma di chip con codice originale (basato comunque sullo stesso hack scovato da Felix Konke). Questo dimostra quanto sia in crescita la scena del videogame hacking specialmente in Europa. È evidente che al momento la scelta migliore è rappresentata da chip come il Cyclowiz e il Wikey se si desidera un chip professionale già programmato e pronto all'installazione. Se invece siete degli appassionati di saldature e non vi spaventate davanti a un file HEX allora progetti come il **WiiFree** o **Open Wii** (quest'ultimo presentato poche ore prima di andare in stampa) sono i chip che fanno per voi. Ad ogni modo non bisogna dimenticare, come abbiamo già detto, che siamo davanti alla prima generazione di chip e quindi le funzioni per il homebrew sono limitate al codice GameCube visto che non è stato ancora trovato il modo di eseguire codice Wii non firmato. Questo sta stimolando la scena GC e stanno iniziando ad essere rilasciati interessanti emulatori di console come il **Megadvice**. A questo punto siamo curiosi di scoprire se questo boom di modchip garantirà al Wii la stessa fortuna che 10 anni fa è stata assicurata alla Playstation 1.

**Nota:** poco prima di andare in stampa il team **Syndicate** ha creato **NTSC to PAL ISO Patcher**, un applicativo che permette di rendere compatibili i giochi NTSC con le console PAL, purtroppo la compatibilità non è ancora totale.





## CONFRONTO MOD:

Caratteristiche:	Cyclowiz	Wiinja	WiiKey	WiiBuster	Wi-IC	WiiMod	Wiip	WiiSKAS	Chiip	Awier	Wiinja Deluxe	WiiFree
Compatibilità con le console che montano il controller D2B	Presente nella versione 2	Presente nella versione 2	Si	No	Si	No	No (vers. 1)	No (beta 1b)	Si (beta 4)	No	Si	Si
Boot diretto di backup (Wii GC)	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Boot diretto di Homebrew (richiede la creazione di un disco di selfboot)	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Supporto giochi import del Wii (NTSC su PAL senza patch)	Parziale (tramite aggiornamento su DVD)	No	Parziale	No	No	No	No	No	No	No	Parziale	Parziale
Supporto giochi import del GameCube (NTSC su PAL)	Si con swap del disco	Si con swap del disco	Si parzialmente senza swap	Si con swap del disco	Si con swap del disco	Si con swap del disco	Si con swap del disco	Si con swap del disco	No (versione 1)	Si con swap del disco	Si con swap del disco	No
Velocità DVD-ROM	> 6X; 6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X
GameCube Audio Fix	Si	Si	Si	Si		Si	Si	Si	Si	Si		
Supporto DVD-R	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
Supporto DVD+R	Si	Si	Si				No		Si			
Supporto DVD+RW	No	No	Si	Si					Si			
Modalità Stealth	Si	Si	Si	Si		Si	Si					No
Disabilitazione Chip	Si	No	Si	Si	Si		Si (tramite on board dip switch)			No	Si	No
Tipo di saldature richieste per l'installazione	Semplificata (richiede fili aggiuntivi per funzioni avanzate)	Fili	Semplificata (richiede fili aggiuntivi per funzioni avanzate)	Fili	Fili	Fili	Fili	Fili	Fili	Fili	Fili	Fili (punti saldatura diversi dagli altri modi)
Numero di saldature	5-8	5	6	5-6		5						
Aggiornabile	Si (prima versione non è aggiornabile ma la 2 sì)	No	Si (tramite un DVD con menu interattivo)			No	Si (tramite un cavo)		Si		Si	No
Open Source	No	No	No				Si		Si		No	Si

## LINK INTERNET:

CYCLOWIZ: [www.teamcyclops.com](http://www.teamcyclops.com)WIINJA: [www.wiinja.com](http://www.wiinja.com)WIIKEY: [www.wiikey.cn](http://www.wiikey.cn)WIIBUSTER: [www.wiibuster.com](http://www.wiibuster.com)WI-IC: [www.wi-ic.com](http://www.wi-ic.com)WIIKAS: [www.tcniso.net/Nav/Wiip/](http://www.tcniso.net/Nav/Wiip/)WIIP: [www.tcniso.net/Nav/Wiip/](http://www.tcniso.net/Nav/Wiip/)OPENWII: [www.openwii.org](http://www.openwii.org)CHIIPI: [chiip.descrambler.de/](http://chiip.descrambler.de/)

## WWW.DIVINEO.IT

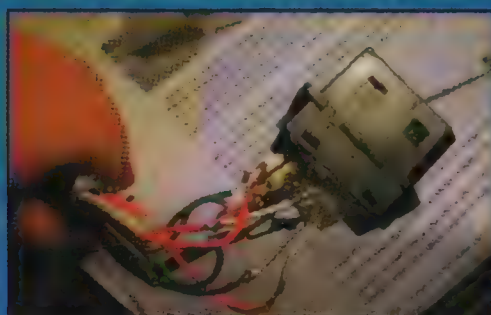
Ringraziamo per il supporto e le informazioni che ci ha fornito Divineo: il più grande distributore al mondo specializzato in videogame hacking e accessori per programmatori underground. Sul sito Divineo ([www.divineo.it](http://www.divineo.it)) è possibile trovare veramente tutto l'occorrente per potenziare la propria console e iniziare a scoprire il mondo underground. Si va dai kit di giraviti per aprire la propria console fino ai case trasparenti e alle ventole illuminate per Xbox360: navigando fra le pagine del sito anche i videogame hacker più esperti troveranno qualche novità interessante.

## NOTE LEGALI:

GAMERS si oppone fermamente alla violazione di ogni aspetto della normativa vigente a tutela dei diritti degli autori. Utilizzare software copiato illegalmente o rom di cui non si possiede l'originale è illegale, oltre a danneggiare i legittimi detentori dei diritti. GAMERS invita i propri lettori ad acquistare sempre videogiochi originali, ciò spesso rappresenta, anche, un buon investimento in rapporto al valore che hanno raggiunto alcuni videogiochi del passato! Con riferimento alle disposizioni del D. Lgs. n. 68 del 2003 (che modifica l'art. 171-ter della

legge n. 633 del 1941) e alla normativa vigente, Gamers è una rivista che attraverso i propri articoli, non pubblicizza per la vendita o il noleggio né presta servizi, che abbiano la prevalente finalità o l'uso commerciale di eludere misure di cui all'art. 102-quater ovvero siano principalmente progettati, prodotti, adattati o realizzati per rendere possibile o facilitare l'elusione di predette misure. GAMERS illustra modifiche alle console che siano UNICAMENTE finalizzate ad un utilizzo legittimo di tali apparecchiature informatiche (ad esempio: installazione di un sistema operativo libero, sfruttamento delle capacità multimediali).





## TRASFORMARE IL CAVO COMPOSITO DEL WII IN UN CAVO RGB:

Se non riuscite a trovare un cavo RGB per il vostro Wii, oppure avete qualche ora libera e non sapete che fare, Kodai e i ragazzi di Nextri hanno messo su un bel tutorial per convertire un normale cavo composito in uno RGB basato sul lavoro di Scorpius e Tak, due utenti del forum HOGAMES. Tutto quello che vi servirà, oltre al cavo originale, è un cavo scarti completo, una resistenza da 100 ohm, un po' di caps, fermacarte di ferro, saldatori, stagno, e tanta pazienza! Se volete il cavo composito, sono le istruzioni anche per quello.

[www.nextri.it/forum/index.php?showtopic=5196](http://www.nextri.it/forum/index.php?showtopic=5196)  
[www.nextri.it/forum/index.php?showtopic=5555](http://www.nextri.it/forum/index.php?showtopic=5555)

Se siete bravi con il saldatore e un po' molto tempo, potete anche realizzare automatiche del vostro programmatore di PIC potete visitare il sito: <http://ezkits.it/unicon.nl/en/picprog4.html> dove troverete le informazioni necessarie per realizzare il vostro mini programmatore di PIC.



## IDENTIFICARE LA VERSIONE DEL PROPRIO WII

Non tutti i chip sono compatibili con tutte le versioni del Wii (o meglio del DVD controller utilizzato dal Wii) quindi è necessario identificare il numero seriale della propria console per poter capire quale controller monta (anche se in alcuni casi sarà comunque necessario aprire la console per essere certi del controller DVD installato). Per i modelli Europei sembra che il chip D2B sia stato introdotto durante la produzione fra LEH 1088XXXX e LEH 1097XXXX. Se il seriale del tuo Wii è inferiore a LEH 1088XXXX sei quasi certo di non avere il controller D2B montato sulla tua console. Se il tuo seriale è fra LEH 1088XXXX e LEH 1097XXXX hai circa il 50% delle possibilità che il controller sia un D2B. Questo problema verrà risolto nelle prossime settimane, ma per completezza abbiamo deciso comunque di pubblicare questo schema riassuntivo.

### GC2 - DMS or GC2R - D2A

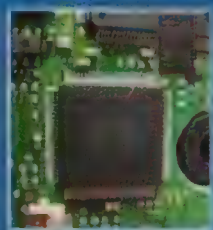
(Compatibile con tutti i mod)

LEH 100XXXXX - LEH 108XXXXX  
 LEH 101XXXXX - LEH 10812XXXX  
 LEH 102XXXXX - LEH 1085XXXX  
 LEH 103XXXXX - LEH 1089XXXX  
 LEH 104XXXXX - LEH 1091XXXX  
 LEH 105XXXXX - LEH 109128XX  
 LEH 106XXXXX - LEH 109166XX  
 LEH 107XXXXX - LEH 10979XXXX

### GC2R - D2B

(non compatibile con tutti i mod chip)

LEH 10889XXXX  
 LEH 1089XXXX  
 LEH 109225XX  
 LEH 10924XXXX  
 LEH 1100XXXX  
 LEH 1101XXXX  
 LEH 1104XXXX

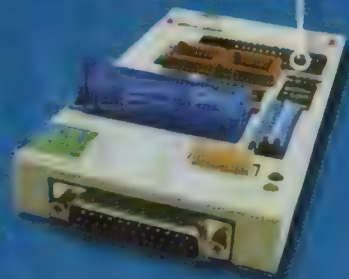


Se desiderate costruire il vostro modchip, questa è l'ottima occasione per dotarvi di un programmatore di PIC. Ce ne sono moltissimi in rete sia via dai più economici compatibili con un solo tipo di PIC fino a capolavori come il Programmatore Willem PRO 3 - ZIP e PT USB che potete acquistare tramite Divineo. Con i programmatori più costosi si ha la tranquillità di poter programmare anche componenti che potrebbero rendersi utili in futuro. Noi ad esempio stiamo lavorando su un adattatore per collegare il joystick del Famicom al Wii ed è richiesta la programmazione di un ATMEGA8 quindi acquistando un programmatore completo siamo sicuri di non doverne acquistare o costruire uno differente nei prossimi mesi.

### Programmatore Willem PRO 2

Si tratta di un modello piuttosto completo di programmatore su Porta parallela che permette la programmazione di molti tipi differenti di componenti programmabili (PIC, AVR, Eeprom). Può essere collegato al PC tramite porta parallela e si può alimentare tramite un adattatore di rete esterno a 12V oppure utilizzando un cavo USB.

[www.divineo.it](http://www.divineo.it)



## HACKING!

# LEGGE... EMULAZIONE... HOMEBREW...

## PROBLEMATICHE LEGALI DEL CONSOLE HACKING

La modifica delle console, anche portatili, e l'utilizzo di giochi pensati per altre console, tramite emulatori su apparecchiature diverse, anche della stessa linea produttiva, pongono alcuni problemi giuridici e alcuni problemi tecnici.

Il discorso giuridico non può che partire da un solo presupposto, che però è essenziale: il gioco utilizzato, ad esempio, in un emulatore, deve essere originale, ovvero legittimamente acquistato da chi si appresta ad effettuare qualsiasi tipo di operazione. Già vi è, quindi, un "diritto di legalità" quando si utilizzano ISO di giochi scaricate da Internet o delle quali si è entrati in possesso in altro modo, a meno che tali ISO siano dichiarate e considerate, dalla stessa casa produttrice, come liberamente fruibili e utilizzabili (cosa molto rara, che

avviene quasi sempre solo per i demo). Dalla premessa (un gioco originale) si passa quindi a una seconda operazione: il legittimo titolare di quel gioco lo "processa" tramite un software per ridurlo in un file che viene poi trasferito su un'altra console di proprietà, sempre, dello stesso soggetto. Tale console che riceve quel gioco o è già retro-compatibile (ovvero già predisposta per leggere e far funzionare quel gioco) oppure contiene un emulatore che crea un ambiente uguale a quello originario. Ebbene, questa operazione, che può apparire pienamente legittima, il discorso che viene fatto è di solito il seguente: le due console sono di mia proprietà, e anche il gioco lo è, ed è originale, può invece comportare qualche problema di violazione delle condizioni contrattuali stabilite dal

produttore del gioco o dal produttore della console, che vale la pena esporre in questa sede. Dal punto di vista del produttore del gioco, può essere indicato in contratto che il gioco può essere usato solo su un tipo ben preciso di console, soprattutto nel caso in cui lo stesso gioco sia disponibile sul mercato per tutte le console in questione (si pensi a un gioco che esca per PSP, PS3, PS2 e PS3). In tal caso, chi compra il gioco si impegna a utilizzare il gioco secondo quelle modalità contrattuali, se non si ravvisasse, quindi, un reato, ci potrebbe essere comunque il rischio di un'azione civile di risarcimento per la violazione del contratto alla base della distribuzione del software. Più delicata è, invece, la posizione del produttore della console. Come è noto, fin dai tempi dei primi modchip



che è sorta la questione: «su cosa posso fare con la mia console?» e il dibattito è ancora aperto. Tali considerazioni sono perfettamente valide anche per quelle modifiche: ad esempio della PSP, che non riguardano l'hardware ma che modificano la console con metodi software.

Ora la questione, in pratica, può essere affrontata in due modi.

Il primo presuppone che, una volta acquistata la console, il proprietario abbia il diritto di fare ciò che vuole. Questo modo di pensare è molto vicino a come noi agiamo con riferimento ai tipici oggetti che acquistiamo nella «vita reale»: si pensi alla possibilità di personalizzare o intervenire sull'automobile, sulla moto, su ogni oggetto che compriamo e paghiamo.

Se ragioniamo, quindi, partendo dal punto di vista che ciò che compriamo è nostro, e lo possiamo persino distruggere, allora il ragionamento conseguente è che alla nostra console possiamo apportare tutte le modifiche che vogliamo e che la legge espressamente non vieta.

Possiamo «doparla» con un nuovo chip, possiamo installare un sistema operativo, possiamo scrivere ex novo il kernel, possiamo aprirla e personalizzarla. Possiamo, insomma, fare ciò che ci pare. Il secondo modo di pensare è invece più restrittivo: non posso operare sulla console agendo con modalità che chiaramente sono volte ad aggirare limiti hardware e software che il produttore voleva espressamente stabilire (magari con finalità di prevenzione della pirateria) e con modalità che vanno a rivelare segreti, codice d'informazione che il produttore voleva mantenere nascosto o ad aggirare sistemi di protezione del diritto d'autore. Purtroppo la giurisprudenza italiana non ci viene molto incontro nel risolvere questo dubbio. Due decisioni, tutte e due del Tribunale di Bolzano, hanno infatti seguito entrambe le strade, alimentando ancora la confusione. La prima sentenza, del 28 gennaio 2005, ha seguito una interpretazione «punitiva e più restrittiva». In sintesi, il giudice ha sostenuto che un soggetto che vendeva chip per modifica della PS2 (chip neo4) e offriva un servizio di modifica delle console ha dichiarato, durante l'interrogatorio, che la detenzione dei dispositivi elettronici sequestrati (i chip) era finalizzata a scopi leciti, e cioè principalmente per permettere la lettura della copia di back up, e che oltre a ciò la console poteva essere abilitata per l'utilizzo di software libero da diritti o di altre nazionalità e per la visione di album video fotografici digitali.

Questa linea di difesa non ha funzionato granché, in quanto il giudice ha invece interpretato l'azione di modifica della console come vera e propria elusione delle misure tecnologiche elaborate e adottate dalla casa produttrice Sony a protezione dei propri diritti di esclusiva sui giochi. In particolare, per il giudice, l'utilizzo della console modificata al fine di leggere dischi d'importazione come, per esempio, quelli distribuiti dal produttore della console in

aree geografiche diverse, non può essere considerato legittimo, poiché l'importazione extracomunitaria di videogiochi è vietata dalla legge sul diritto d'autore italiana. Per quanto attiene all'assunto diritto dell'acquirente di un videogiochetto di farsi una copia di riserva (back up), il giudice rileva che tale facoltà è espressamente prevista per il solo software (art. 64 ter cov. legge sul diritto d'autore), ma non per i videogiochi; infine, per il giudice, emergerebbe in maniera chiara che il fine principale della modifica della console richiesta dai clienti ed attuata con l'inserimento del modchip è quello di consentire la lettura dei giochi masterizzati, cioè illegalmente riprodotti e venduti a costi del tutto competitivi rispetto a quelli dei giochi originali. Pertanto, una volta accertato che gli usi per i quali viene abilitata la console Playstation 2 in seguito all'utilizzo del modchip, sono per lo maggioranza illeciti se ne trae la conseguenza che la detenzione degli stessi, la commercializzazione e l'utilizzo diretto costituiscono condotte penalmente rilevanti.

Sempre il Tribunale di Bolzano ha preso una decisione in senso opposto, il 20 dicembre 2005 (la potremmo definire più «liberale»), sostenendo alcuni principi interessanti che sono in un senso opposto a quelli appena illustrati.

In questa decisione, infatti, il modchip non viene considerato come destinato in via prevalente al principale alla elusione delle misure di protezione del diritto d'autore contenute nei supporti dei giochi. La funzione primaria e prevalente del chip, per il giudice, non è quella di consentire l'uso di copie pirata, bensì di utilizzare la Playstation in tutte le sue potenzialità, in quanto il chip serve a leggere dischi di importazione, a leggere dischi prodotti da società diverse da quella che ha prodotto la Playstation, a leggere la copia di sicurezza del software che la legge italiana consente di procurarsi, a leggere supporti di contenuto diverso da quello originariamente previsto, ma sicuramente legali e a consentire in definitiva di sfruttare tutte le potenzialità della Playstation come computer.

Ultima questione su cui occorre soffermarsi, secondo il giudice, è connessa a tutte le problematiche sopra esaminate, e cioè il produttore di una macchina possa inibirne un uso diverso da quello da lui voluto, tenuto conto del noto principio civilistico che chi è proprietario di un bene può goderne nel modo più ampio ed esclusivo.

Per il magistrato, colui che acquista una Playstation, come ogni altro personal computer, può modificarla. In quanto proprietario, ampliandone le funzionalità. L'argomento, per legge, secondo il giudice deve essere libero di disporre del bene nel modo più ampio ed esclusivo.

A quanto pare, quindi, una possibile soluzione può essere raggiunta, ad esempio, dedicando attenzione non tanto

alla console ma al videogioco: la premessa da cui siamo partiti in questa veloce analisi (il videogioco deve comunque essere legittimamente acquistato) rende abbastanza facile comprendere, in quasi ogni occasione, se la situazione della quale ci troviamo in presenza sia conforme o meno al diritto. Da questo presupposto, la strada si divide, e ciò ci darà occasione per ulteriori considerazioni.

Giovanni Ziccardi  
[www.ziccardi.org](http://www.ziccardi.org)





# CORSO PRATICO DI ELETTRONICA

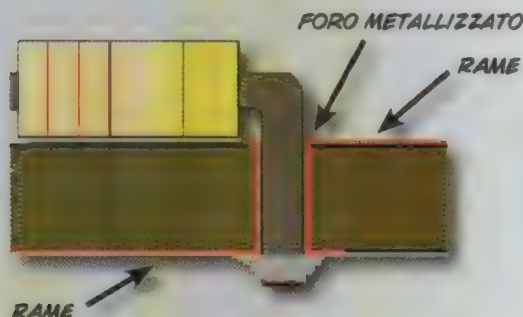
## IMPARIAMO LE NOZIONI FONDAMENTALI

Nel nostro secondo appuntamento vedremo quali sono le principali regole per capire, realizzare e modificare correttamente un qualsiasi circuito elettronico composto da componenti comuni quali: diodi, resistenze, condensatori, transistor, circuiti integrati, etc.

Un circuito stampato non è altro che una lastra di materiale isolante su cui viene depositata ed incollata a caldo una lastra di rame che può avere uno spessore che varia dai 10 ai 120 micron, dipende dal tipo di circuito che si andrà a realizzare. Ne esistono diversi tipi, singola faccia, doppia faccia o multistrato, ed i materiali utilizzati per loro realizzazione possono essere la bachelite, o la vetronite (impasto con fibra di vetro).

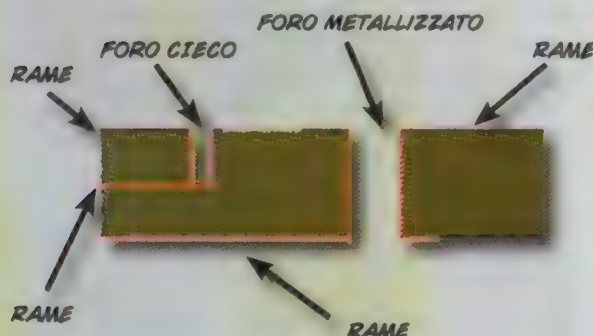
- Per singola faccia si intende un circuito stampato che riporta le piste di rame su una sola faccia, sulla quale verranno poi eseguite le saldature dei componenti.

- I circuiti a doppia faccia hanno le piste di rame su entrambe le facce, alcune delle piste presenti su una faccia possono essere interconnesse con altre della faccia opposta mediante fori metallizzati, generalmente questi tipi di circuito stampato vengono utilizzati per progetti complessi e per ridurre gli ingombri del circuito stesso.



- I circuiti multistrato sono composti da tre o più strati di rame, e consentono un'elevata integrazione di componenti.

Per la connessione delle varie piste di rame distribuite nei vari strati vengono utilizzate due tecniche, quella passante, vista nei circuiti a doppia faccia, e quella con i fori ciechi, che attraversano il circuito stampato fino al raggiungimento della pista da connettere.



ECCO ALCUNI ESEMPI DEI VARI TIPI DI RESISTENZE UTILIZZATE NEI CIRCUITI ELETTRONICI.



COLORE Valore 1° anello 2° anello 3° anello 4° anello

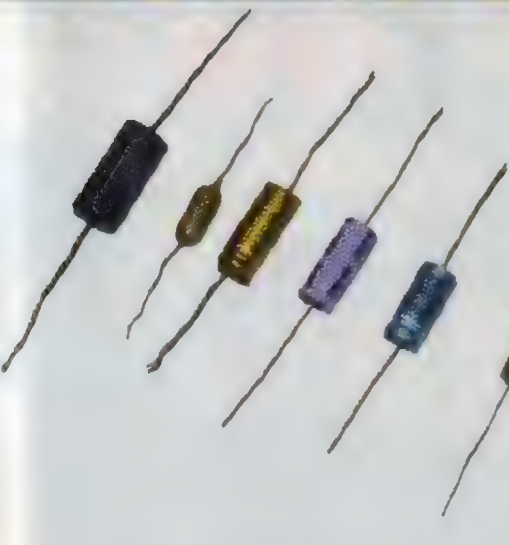
Colore	Valore	Cifra	Cifra	Moltiplicazione	Tolleranza
Marrone	1			1	1%
Rosso	2			10	2%
Arancio	3			100	
Giallo	4			1.000	
Verde	5			10.000	0,5%
Blu	6			100.000	0,25%
Grigio	8				0,05%
Bianco	9				20%
Neutro					
Argento				0,01	10%
				0,1	5%

Resistenza a 5 bande

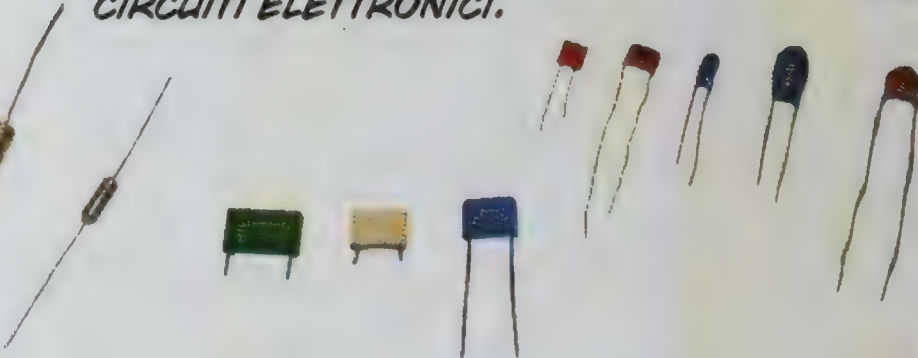
COLORE Valore 1° anello 2° anello 3° anello 4° anello 5° anello

Colore	Valore	Cifra	Cifra	Cifra	Moltiplicazione	Tolleranza
Marrone	1				1	1%
Rosso	2				10	2%
Arancio	3				100	
Giallo	4				1.000	
Verde	5				10.000	0,5%
Blu	6				100.000	0,25%
Viola	7				1.000.000	0,1%
Grigio	8					0,05%
Bianco	9					20%
Argento					0,01	10%
Oro					0,1	5%





## ECCO ALCUNI ESEMPI DEI VARI TIPI DI CONDENSATORI UTILIZZATI NEI CIRCUITI ELETTRONICI.



Capire il funzionamento dei componenti elettronici ed imparare a riconoscerli è fondamentale per poter procedere alla realizzazione di un circuito elettronico. Esistono, infatti, dei codici internazionali dei colori che permettono di stabilire i valori di resistenze, condensatori, ed induttanze. Non tutti i componenti riportano il loro valore attraverso i colori, ma vengono utilizzati anche numeri e lettere, niente paura poiché anche in questo caso ci si aiuta con delle tabelle standard che riportano tutti i valori dei componenti presenti in commercio. In alcuni circuiti stampati già realizzati potremmo vedere anche la serigrafia dei componenti in grandezza naturale e serve per facilitarne il corretto posizionamento, nonché il riconoscimento in quanto le lettere ed i numeri presenti sulla serigrafia corrispondono a quelli presenti sullo schema elettrico. Prima di iniziare il montaggio occorre effettuare un controllo accurato dei componenti, identificando uno ad uno gli stessi.

### RESISTENZE

Per quanto riguarda l'identificazione delle resistenze è necessario fare riferimento alla tabella della pagina precedente. La Resistenza è un componente elettronico passivo, viene utilizzato per limitare la corrente verso altri componenti elettronici. Il simbolo elettrico della resistenza è il seguente



L'unità di misura della resistenza è espressa in Ohm.

Esistono anche resistenze con un sesto anello colorato che sta ad indicare il coefficiente di temperatura.

Nelle tabelle della pagina precedente sono indicati i valori standard delle resistenze in commercio.

Ovviamente questi valori devono essere moltiplicati con il valore presente nella 3° o 4° banda, cioè  $\times 1, \times 10, \times 100, \times 1000, \dots$  fino a  $\times 1.000.000$ .

Ecco alcuni esempi:

**100 Ohm = Marrone Nero Marrone ;**  
**22 K Ohm = 22000 Ohm = Rosso Rosso Arancione**  
**10K Ohm = 10000 Ohm = Marrone Nero Arancione ;**  
**470 Ohm = Giallo Viola Marrone**  
**1000 Ohm = Marrone Nero Rosso.**

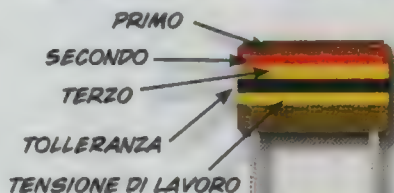
Le cose si complicano un pochino con i condensatori in quanto possono utilizzare sia il codice dei colori che i numeri e cifre.

### CONDENSATORI

I Condensatori sono componenti elettronici passivi e vengono utilizzati in molte applicazioni per eseguire dei filtri di segnale, per stabilizzare la tensione, negli oscillatori, ecc.



L'unità di misura del condensatore è il Farad.



Le unità di misura comunemente usate sono le seguenti:  $\mu F$  (micro Farad), nF (nano Farad), pF (pico Farad); la relazione tra queste unità di misura è la seguente:  $1 \mu F = 1000 \text{ nF}$ ,  $1 \text{ nF} = 1000 \text{ pF}$ . I tipi di condensatori comunemente usati sono: Elettrolitici il cui valore è espresso in  $\mu F$  (micro Farad), ed è riportato in questa unità su di essi es.:  $1 \mu F$ ,  $2,2 \mu F$ ,  $100 \mu F$ , in alcuni casi la lettera F è omessa. Ceramiche Poliestere e Multistrato a seconda della provenienza Europea o Asiatica il valore può essere espresso in  $\mu F$ , nF, pF, di seguito ci sono una serie di esempi: La lettera P in genere indica un valore in pico Farad (pF), se questa però è messa prima di un numero o in mezzo a due numeri rappresenta una virgola vale a dire: p5 p8 sono condensatori da  $0,5 \text{ pF}$ ,  $0,8 \text{ pF}$ , 4p7 e 8p2 sono condensatori da  $4,7 \text{ pF}$  e  $8,2 \text{ pF}$  in alcuni casi la p è sostituita direttamente dalla virgola. La lettera n in genere indica il valore in nano Farad (nF), anche in questo caso però a seconda di dove è posta rispetto al numero stampato sul condensatore assume i seguenti significati: n10, n22, n47 sono condensatori da  $0,1$ ,  $0,22$ ,  $0,47$  nanoFarad cioè  $100 \text{ pF}$ ,  $220 \text{ pF}$ ,  $470 \text{ pF}$ ; mentre le diciture 1n, 3n3, 5n6, 10n, 47n corrispondono a condensatori da  $1 \text{ nF}$ ,  $3,3 \text{ nF}$ ,  $5,6 \text{ nF}$ ,  $10 \text{ nF}$ ,  $47 \text{ nF}$ . Un altro sistema è quello di far precedere il valore da una vir-

gola ed alcuni zeri,  $1$ ,  $0,1$ ,  $0,01$ ,  $0,001$ ,  $0,0001$  da leggersi  $0,1 \mu F$ ,  $0,01 \mu F$ ,  $0,001 \mu F$ ,  $0,0001 \mu F$  o più semplicemente  $100 \text{ nF}$ ,  $10 \text{ nF}$ ,  $1 \text{ nF}$ , e  $0,1 \text{ nF} = 100 \text{ pF}$ . Vi è infine il codice delle tre cifre in cui l'ultima indica quanti zeri occorre conteggiare dopo i primi due numeri perciò i valori di 220, 271, 472, 393, 104 vanno intesi come  $22 \text{ pF}$ ,  $270 \text{ pF}$ ,  $4700 \text{ pF} = 4,7 \text{ nF}$ ,  $39000 \text{ pF} = 39 \text{ nF}$ ,  $100000 \text{ pF} = 100 \text{ nF}$ . I vari componenti, salvo che non sia diversamente specificato, vanno normalmente montati aderenti alla basetta facendo passare i relativi terminali attraverso i fori della basetta stessa.

Se i terminali sono disposti sullo stesso asse del corpo del componente, come nel caso delle resistenze e dei condensatori elettrolitici, occorre piegarli ad angolo retto ad alla giusta distanza perché possano attraversare agevolmente i fori. Per quanto riguarda i transistor è opportuno che il corpo degli stessi stia ad una distanza di 4 - 5 mm massimi dalla basetta. Per i circuiti integrati occorre fare attenzione alla tacca o al riferimento (a volte un pallino), riportato sugli stessi e farlo coincidere con il riferimento riportato sulla serigrafia (se manca la serigrafia sullo schema del progetto); quasi sempre si utilizza uno zoccolo che funge da sede per il circuito integrato onde evitare la saldatura diretta sulla piastra, che comporterebbe un eccessivo riscaldamento del componente danneggiandolo o compromettendone il funzionamento.

Nel montaggio dei componenti polarizzati (condensatori elettrolitici, diodi, transistor, ecc.), si dovrà avere la massima cura, di inserirli rispettando la corretta polarità, come indicato sul componente stesso e sulla serigrafia o sullo schema.

Qualora alcuni componenti di potenza (transistor, diodi scr triac ecc.), richiedano l'uso di un'aletta di raffreddamento è indispensabile frapporre tra dissipatore e componente un sottile strato di grasso al silicone (pasta termococonduttiva), onde assicurare l'ottima conducibilità termica tra le superfici di contatto.

Ogni circuito ha una propria sequenza di montaggio allo scopo di agevolare le operazioni di saldatura, partendo quindi dai componenti con il profilo più basso (resistenze e diodi).

*Continua sul prossimo numero*



# RETROGAME: FAMICOM (NES)

# 1984

NEL PRECEDENTE NUMERO DI GAMERS ABBIAMO PRESENTATO I GIOCHI PER FAMICOM/NES DAL LANCIO DELLA CONSOLE AVVENUTO NEL 1983. IN QUESTE PAGINE TROVERETE I GIOCHI CHE COMPLETANO LE USCITE DEL 1984 PER LA CONSOLE NINTENDO.

## 21. PAC-MAN

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 02/11/1984 GENERE: ACTION  
PREZZO: 4.500 YEN

Chi non conosce Pac-Man? Questo è sicuramente l'arcade game più famoso del mondo. Abbiamo un simpatico protagonista giallo (lo spunto per la sua creazione è arrivato da una pizza a cui era stata tagliata una fetta!) che deve mangiare tutte le pillole presenti nel quadro, stando attento ai 4 fantasmini che vogliono ucciderlo. Il controlli sono molto semplici visto che si utilizza solo la croce direzionale e se si riesce a mangiare una pillola di energia, per un determinato arco di tempo non dobbiamo aver paura dei fantasmini, bensì utilizzare questo tempo per andare a mangiarli. Durante l'effetto della "power pill" i fantasmini diventano blu e cominciano a fuggire creando una sorta di paura comica in mezzo all'effetto "droga" che questo gioco procurava per il suo divertimento. Un aspetto che non si nota subito è quello della diversità di "carattere" dei quattro

fantasmini: Akabei (dalla parola giapponese "aka" ovvero "rosso") conosciuto anche con il nome Blinky, Pinky (dall'inglese "pink" ovvero "rosa"), Aosuke (dalla parola giapponese "ao" ovvero "blu") o Inky, e Guzuta (dal giapponese "gu" ovvero "stupido") o Clyde. C'è quello che se ne sta buono, ogni tanto si muove, ma fondamentalmente legge i movimenti di Pac-man e lo aspetta. E c'è anche quello che invece non sta mai fermo e continua a girare come una trottola per tutto il quadro. Dunque è necessaria una tattica che prenda in considerazione le differenti caratteristiche dei nemici. Insomma, un gioco semplice ma divertentissimo che ha ottenuto un tale successo da permettere anche la produzione di numerosissimi gadgets, spinoff, cartoni animati e brani musicali (leggendaria è la versione techno della colonna sonora realizzata da Aphex Twin nel 1992 sotto lo pseudonimo di "Power Pill").



## 22. F1 RACE

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 02/11/1984  
GENERE: RACING PREZZO: 4.500 YEN



Basta che il giocatore prema il pulsante "A" che l'automobile inizia il suo percorso in strada. Il primo racing game nella storia del Famicom! L'obiettivo è quello di terminare il giro in pista entro l'arco di tempo prestabilito. Un sistema semplice, che però ti cattura sul serio. Anche se è presente il pulsante dei freni, il suo utilizzo non è quasi necessario. Una volta raggiunti i 416 km orari l'automobile attiva il turbo e con la velocità sale anche la tensione, tanto quanto basta per far venire voglia di provarci e riprovarci ancora!



## 23. MAPPY LAND

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 14/11/1984  
GENERE: PLATFORM PREZZO: 4.500 YEN

# MAPPY

1 PLAYER  
2 PLAYERS

NAMCO

1983 1984 NAMCO LTD.  
ALL RIGHTS RESERVED

Un action game in cui Mappy il nuovo agente di polizia deve andare a riprendere gli oggetti rubati dagli Nya-muko. All'interno della villa di questi ladri si sale ai piani superiori non attraverso comode scalette, bensì con l'aiuto dei trampolini. Gli attacchi vengono effettuati con la porta, la seconda di dove si trova il nemico, si apre o si chiude la porta vicina a lui. La soddisfazione che si prova quando si riesce a sconfiggere tutti gli Nya-muko presenti nel quadro è indescribibile. Ma non si può cantare vittoria perché continuano ad uscire fuori degli altri. Attenzione anche ai trampolini che possono essere utilizzati per un limitato numero di volte e che quando diventano rossi possono andare giù e far cadere il nostro simpatico Mappy.





## 24. URBAN CHAMPION

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 14/11/1984  
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500 YEN

Wii

Un concept che probabilmente non si trova più nei giochi di adesso. Un gioco picchiaduro ambientato per strada. La storia è questa: due tipi si incontrano nel bel mezzo della strada ed iniziano a litigare, finendo a fare a botte. Non ci sono salti, non ci sono combo, ma semplicemente scazzottate tra due passanti. Ogni tanto, per spezzare la tensione del gioco, passa una volante della polizia ed è divertente quando i due lottatori si accorgono della presenza di quest'auto: i due si separano e si mettono a fischiettare facendo i vaghi. Anche la musica di sottofondo merita un elogio e consigliamo di non giocare in modalità mute!



STAMINA 181 TIME 94 ROUND 2 COM-2 YOU-3

## 25. CLU CLU LAND

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 22/11/1984  
GENERE: ACTION PREZZO: 4.500 YEN

Un action game da considerare originale sia per i suoi aspetti positivi che negativi. Il gioco in sé è semplice: abbiamo Gruppy che deve raccogliere tutte le monete sparse per il labirinto, una volta raccolte tutte si passa al livello successivo. E fino a qui non ci sono problemi, la modalità del gioco è semplice. Il problema è che questo Gruppy sa solo avanzare, ed oltre alla velocità a dir poco assurda, non si ferma

mai! L'unico modo per respirare è metterlo all'angolo e farlo girare su se stesso senza fine. E qui si incontra la difficoltà successiva, ovvero quella di premere la croce direzionale quando si trova con il muso rivolto verso la direzione che si vuole prendere. È vero, che non è un gioco semplice, è che a volte è un po' frustrante, ma è anche vero che una volta dominato è tutto un crescendo di divertimento!

## 26. EXCITE BIKE

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 30/11/1984  
GENERE: RACING PREZZO: 5.500 YEN

Wii

Proprio come recita il titolo, in questo gioco della Nintendo si guida una moto da cross. Anche se all'inizio potrebbe sembrare abbastanza semplice giocarci, appena si prende in mano il comando è necessaria una concentrazione tale da permettere di controllare prima di tutto la direzione del mezzo, seguita subito dopo dall'intensità con cui si spinge l'acceleratore per poi giungere al controllo del peso

della moto quando effettui i salti. Tra questi aspetti quello che è risultato più complicato da imparare è stato l'uso dell'acceleratore. Se si continua imperterriti a premere il pulsante si raggiunge in un batter d'occhio il surriscaldamento che impedisce, di conseguenza, di effettuare il salto. Purtroppo le vendite non hanno raggiunto il livello che questo gioco meritava per il divertimento che assicurava ai videogiocatori.

## 27. XEVIOUS

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 08/12/1984  
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.500 YEN

Wii

Dopo il grande successo ottenuto nelle sale giochi, nel 1984 ecco la versione Famicom di questo shooting game dal nuovo stile. Ai tempi, gli sparatutto avevano come ambientazione lo spazio, ma in Xevious lo scenario cambia e dal cielo si passa alla terra. Con il mare, il deserto e ampi spazi verdi disegnati con cura era prevedibile che avrebbe attirato l'attenzione, ma la caratteristica principale che rendeva questo gioco una vera novità era la differenza delle armi disponibili. Si tratta sempre di uno shooting game a scorrimento, in cui però ci sono due tipologie di armi, una che spara ai nemici in cielo e l'altra a quelli sul terreno. Tutti gli appassionati hanno acquistato il gioco versione Famicom e le vendite sono state sorprendenti. Certo, non c'è stato il boom di Super Mario ma possiamo affermare con sicurezza che Xevious ha sicuramente

contribuito alla diffusione del Famicom nelle case giapponesi. Un altro aspetto importante è la cura nei dettagli della storia di questo gioco, talmente accurata e originale che ne è stato pubblicato addirittura un racconto. Anche la colonna sonora ha avuto il suo successo, ma risentendola oggi possiamo attribuirlo al nome che il gioco si era fatto: piuttosto che alla reale qualità del suono ( ndr anche se i campionamenti si adattano perfettamente ai vari remix che sono stati prodotti in questi anni da DJ giapponesi come "Sharpnel" [www.sharpnel.com](http://www.sharpnel.com)). Negli ultimi anni Xevious è apparso in numerose retrocompilation della serie "Namco Museum" e disponibile su Virtual Console, si può giocare nella sequenza d'apertura di Ridge Racer 7 su Playstation 3 e si può sbloccare una versione completa collezionando tutte le medaglie d'argento su Starfox Assault per GameCube.





RETROGAME:

# PC ENGINE (TURBOGRAFX)

LA CONSOLE NEC A 8 BIT

IL PC-ENGINE DELLA NEC, CHE IN AMERICA ERA CHIAMATO TURBO GRAFX16, È USCITO IN GIAPPONE IL 30 OTTOBRE 1987 PER POI ESSERE LANCIATO UFFICIALMENTE NELL'AGOSTO DEL 1989 NEGLI USA. IL PC-ENGINE È UN SISTEMA 8-BIT CON UN CHIP GRAFICO CAPACE DI VISUALIZZARE 482 COLORI ALLA VOLTA.

## PC ENGINE (NEC)

Sulla scia del successo della console lanciata dalla Nintendo nel 1983 molte altre case di elettronica tentarono di imitare il "FAMICOM" (Family Computer). Tra queste anche la celebre NEC Home Electronics fece uscire sul mercato quella che diventerà una pietra miliare delle console: **PC-Engine** (nota anche con l'abbreviazione di **PCE**). Era il 30 Ottobre del 1987. Cercando di raggiungere lo stesso successo della casa rivale Nintendo, la NEC si avvale della collaborazione della nota casa di Hardware HUDSON, che assemblò non solo molti dei processori che costituivano il corpo dell'elaboratore, ma firmò anche la maggior parte dei giochi.

Il PC-Engine è basato sul processore

CPU da 8bit 6502 della Mos-Technology. Nonostante PCE fosse un semplice 8bit, l'altissima risoluzione e potenza grafica che gli avevano conferito grazie all'utilizzo del Chipset di ultima generazione HUC62 (meglio conosciuto come C62 System) prodotto dalla Hudson nel 1987 che aveva incorporato il sofisticato sistema SPRITE che consentiva di leggere ad altissima velocità le immagini più piccole di oggetti e di personaggi rendendoli ad un'altissima definizione per l'epoca, aveva fatto sì che il PCE 8bit anticipasse i tempi e fosse paragonato ad una macchina a 16bit.

Le innovazioni non si limitarono solo al processore CPU, bensì interessarono anche il sistema di memoria: fino a quel momento il sistema DRAM era quello più usato, ma la

possibilità di un calo di energia e della conseguente perdita dei dati registrati lo rendevano un sistema ad alto rischio (ndr ma sarà vero?!); così per il PCE si pensò di ricorrere al sistema CPU CACHE, allo scopo di ridurre maggiormente il tempo medio di accesso alla memoria: si tratta di un tipo di memoria piccola, ma molto veloce, che mantiene copie dei dati ai quali si fa più frequentemente accesso nella memoria principale. Sicuramente il successo del PCE è legato sia al suo sistema hardware che software. Come per il Famicom della Nintendo, anche PC-Engine inizialmente utilizzava delle cartucce (Hu-Card) per poi passare nel 1990 ad utilizzare il primo sistema di CD-Rom chiamato PC-Engine CD-Rom (nella prima versione).

## 1. SHANGHAI

1987

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 30/10/1987 GENERE: ROMPICAPO  
PREZZO: 4.500 YEN

La prima cartuccia d'esordio per PC-Engine è firmata Hudson ed è destinata a diventare icona dei PUZZLE GAME: **Shanghai**. Quanti di voi non conoscono questo affascinante rompicapo? Quanti retrogamer non hanno mai provato questo solitario? Nato negli USA dalla casa Activision, uscì per la prima volta sul mercato nel 1986 in versione Macintosh. Ma fu solo nel 1987, grazie alla Hu-Card per PC-Engine, che questo gioco entrò nella storia dei Puzzle Game! Su di una scacchiera sono collocate 144 pedine di vario genere (stagioni, fiori, numeri come nel Mahjong), una sopra l'altra a formare una piramide. Scopo del gioco è quello di accoppiare due tasselli dello stesso genere o dello stesso numero per liberare via via i tasselli nascosti fino a toglierli tutti. Fate attenzione: il possono selezionare solo le pedine che hanno almeno due lati liberi!

## 2. BIKKURIMAN WORLD

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 30/10/1987 GENERE: PLATFORM  
PREZZO: 4.500 YEN

Bikkuriman World merita sicuramente un posto tra le più note Hu-Card per PC-Engine firmate Hudson. La sua popolarità sta nell'aver riproposto il noto "Wonder Boy in Monsterland" che Sega e Weston avevano fatto uscire in versione arcade sempre nel 1987. La cartuccia ripropone quasi fedelmente il gioco originale: le armi dei nemici sono le stesse e sono riproposti fedelmente gli stessi serpenti e pipistrelli che infestavano i quadri

di "Wonder Boy in Monsterland". Ma in questa nuova versione "familiare" è il personaggio protagonista a cambiare! Il nostro BIKKURIMAN! Zeus gli ordina di andare alla ricerca di BLACK ZEUS e di sconfiggerlo. Il nostro eroe prosegue il gioco aumentando di livello man mano che acquista degli armamenti sempre più potenti. Il suo più grande nemico è però il tempo! Ad aiutarci ci sono le varie clessidre sparse lungo il cammino.



## 3. THE KUNG FU

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 21/11/1987 GENERE: ACTION  
PREZZO: 4.500 YEN

Tra le prime cartucce PCE fa la sua comparsa anche uno dei primi fighting Game: "The Kung Fu". Il nostro eroe Wan deve salvare la sorte della nobile arte del Kung Fu minacciata da un oscuro signore che si è impossessato della roccaforte di una scuola di arti marziali più nota al mondo. Il gioco si sviluppa in 4 stages ognuno dei quali suddiviso in 3 parti dove compaiono mano a mano

nemici sempre più potenti che Wan deve cercare di fronteggiare a calci, pugni e acrobatici salti! Non ci sono combo o grandi varianti di tecniche di combattimento, ma se si pensa che si tratta di uno dei primi esempi di Action-fighting game lo sforzo è apprezzabile. Oltretutto era la prima volta che comparivano dei personaggi con misure così realistiche, questa fu un'innovazione che colpì molto il pubblico adolescenziale dell'epoca!





## 4. KATOCHAN KENCHAN

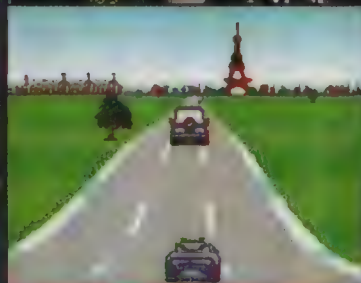
PRODUTTORE: HUDSON DATA: 30/11/1987 GENERE: ACTION  
PREZZO: 4.500 YEN

Stanlio ed Olio? Ancora meglio! Sono gli irresistibili Katochan e Kenchan, protagonisti dell'esilarante action game della Hudson che ha permesso di giocare con la dilagante simpatia dei due comici nipponici più famosi del piccolo schermo degli anni '80. 6 quadri suddivisi in 4 aree in ognuna delle quali il player selezionato dovrà fronteggiare vari nemici a calci, a pestate di piedi e a puzette! (totalmente censurate nella versione per gli USA dove uccidere va bene ma non scoreggiare!) Che vedono aumentare il loro raggio d'azione grazie ai vari item che troviamo sparsi qua e là. L'alto grado di difficoltà e la presenza di spazi extra posti al di sopra delle nuvole lo rendono simile al celebre "Super Mario Brothers", ma le travolgenti gag a cui assistiamo compiute dai due beniamini ben evidenziano l'originalità di una delle Hu-card più amate dal pubblico giapponese del PC-Engine.



## 5. VICTORY RUN

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 28/12/1987  
GENERE: GUIDA PREZZO: 4.500 YEN



RECORD MONDIALE: 999.800

A chiudere il primo anno dei giochi PCE non poteva mancare un'appassionante gara di rally in puro stile PCE! 8 special stages a garantire una sempre più difficile prova di resistenza! Per rendere il tutto più simile ad una vera gara di rally si possono scegliere non solo i veicoli (sia con cambio manuale che automatico) ma anche, e qui sta la difficoltà del gioco, i pezzi di ricambio delle parti che facilmente si logorano durante una gara

di rally in particolar modo le sostituzioni del terreno! Il tempo, anche stavolta fa da sovrano! Una corsa contro il tempo per classificarsi nel rank finale e sperare di vincere il circuito! Basato sul vero "Gran Premio Rally Paris-Dakar" ha conquistato il pubblico per essere un gioco che è riuscito a mantenere inalterato lo spirito d'avventura e tutte le difficoltà di un vero rally (a 8 bit).

## Necromancer



© 1988 HUDSON SOFT

## 6. NECROMANCER 1988

PRODUTTORE: HUDSON DATA: 22/1/88  
GENERE: RPG PREZZO: 4.500 YEN

Ad aprire il nuovo anno di giochi per PCE è un nuovo genere, ancora inedito per la console NEC, un vero e proprio RPG firmato HUDSON: **Jyasyouken Necromancer**.

Questo titolo ha fatto molto scalpore al momento dell'uscita: le sue tinte noir e macabre, nella pubblicità in TV era addirittura sconsigliato di giocare da soli nel cuore della notte! I nomi dei personaggi sono presi dal romanzo di Howard Phillips Lovecraft, "Cthulhu Mythos", su cui è basato il gioco.

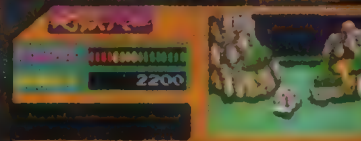
La trama è semplice: il malvagio dio malefico, Azathos, si è risvegliato e noi, nelle vesti dell'eroe del gioco, siamo stati incaricati di andare alla ricerca della spada sacra Necromancer capace di sigillare nuovamente il Male.

La dinamica del gioco rispetta i canoni odierni di un RPG! Non c'è niente di scontato e la riuscita della partita è resa ancora più difficile dalla scelta della strada da intraprendere all'interno delle grotte! Solo una porterà al completamento della missione e alla vittoria del Bene sul Male!



## 7. YOKAI DOUCHU

PRODUTTORE: NAMCO DATA: 5/2/1988  
GENERE: ACTION PREZZO: 4.900 YEN



Il nuovo action game per PCE stavolta è firmato Namco e nasce dall'esigenza di emulare il successo Arcade uscito nel 1986, "The Return of Ishtar" che aveva spopolato per una sua inconsueta caratteristica: obiettivo del gioco era quello di azzerare il proprio score anziché aumentarlo! La versione PCE del '88 è nota come "Shadow Land" e come il suo predecessore Arcade vede al suo interno nuovi espedienti fino ad allora sconosciuti tesi a colpire il pubblico dell'home entertainment, primo fra tutti la possibilità di avere diversi finali a seconda delle "mosse" fatte durante il viaggio di Tarusuke.





# 8. R-TYPE

Wii

PRODUTTORE: IREM CORP. DATA: 25/3/1988  
GENERE: SHOOTING PREZZO: 4.900YEN

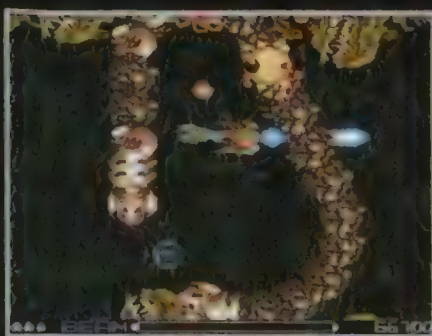
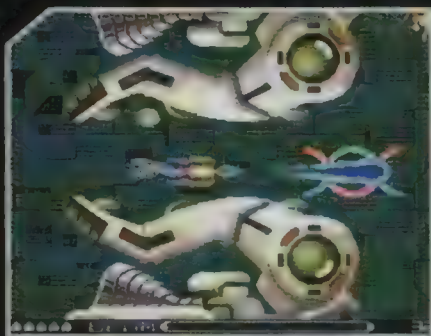
Quando si parla di sparatutto è sempre buona regola menzionare R-Type di Irem; in quanto fautore di svariati elementi inediti nel panorama degli shoot'em up in orizzontale: sulla estremità della navicella (chiamata R-9a, "Arrowhead") era applicato un pod magnetico, capace di assorbire i colpi avversari e di sganciarsi, all'occorrenza, per attaccare direttamente i nemici e distruggere preventivamente le basi nemiche più insidiose. Graficamente era all'avanguardia, per i tempi, e proponeva effetti quali esplosioni e raggi luminosi davvero originali; R-Type possedeva una giocabilità eccelsa, solo apparentemente ostica, che estrinsecava il meglio nella progressione dei livelli, non troppo astrusa e gratificante nel sistema di controllo. Il virtuosismo grafico più evidente sta design dei mostri, tanto dettagliato quanto impressionante nella particolarità delle loro fattezze: un cuore gigante che espelle dei serpenti dai suoi ventricoli, un mostro simile all'Alien cinematografico ed altre complesse composizioni biologiche

daranno adito alle faschiose ambientazioni. La guerra interstellare che R-Type simulava a video può rientrare tra i canoni dello sparatutto bidimensionale di quel periodo, ma non concede la retorica del sistema, evolutosi con graduale nichilismo grafico a partire da Nemesis, passando per Delta con soluzioni didascaliche molto spesso simili. Che il Delta di Stavros Fasoulas sia stato il progenitore meccanico della giocabilità, mimetica, degli shoot'em up, è che Gradius fosse molto divertente non si discute. Ma R-Type non era "solo" divertente, lui agiva in contemplazione, con una metafora dello sparatutto inteso come evoluzione dei sistemi bellici, degli spari multipli, di una neo-ideologia belligerante (relegata all'intrattenimento) che ripiegasse nella fantascienza di genere. Nello stesso anno la nuova console della Nec, il PC-Engine, avrebbe esasperato tale concezione portando anche la migliore conversione in assoluto di R-Type. Su PC-Engine o in arcade, intraprendere una partita allo sparatutto Irem



PUNTO DEBOLE

significava imbarcarsi in una impresa maniacale. Ci esprimiamo altresì in favore di una giocabilità soggettiva, che nella rigidità dei canoni arcade lascia al giocatore la facoltà di scoprire il modo di attraversare indenni le zone più aspre del quarto livello. R-Type è molto difficile in situazioni di scarsità dell'arsenale, perché se si perdono pod e armi aggiuntive si può anche dire addio alla baracca volante. Vi è da dire che, grazie all'adattamento postumo per Playstation (R-Types), venne introdotto un sistema di salvataggio della posizione proprio per facilitare la vita alle "nuove" generazioni di videoplayers. Questo capolavoro è disponibile su Virtual Console e, per una volta siamo più fortunati dei giapponesi infatti è possibile scaricare la versione USA che contiene tutti i 8 livelli originali mentre R-Type giapponese era diviso su due card separate e quindi sono necessari due download differenti (R-Type I e R-Type II).

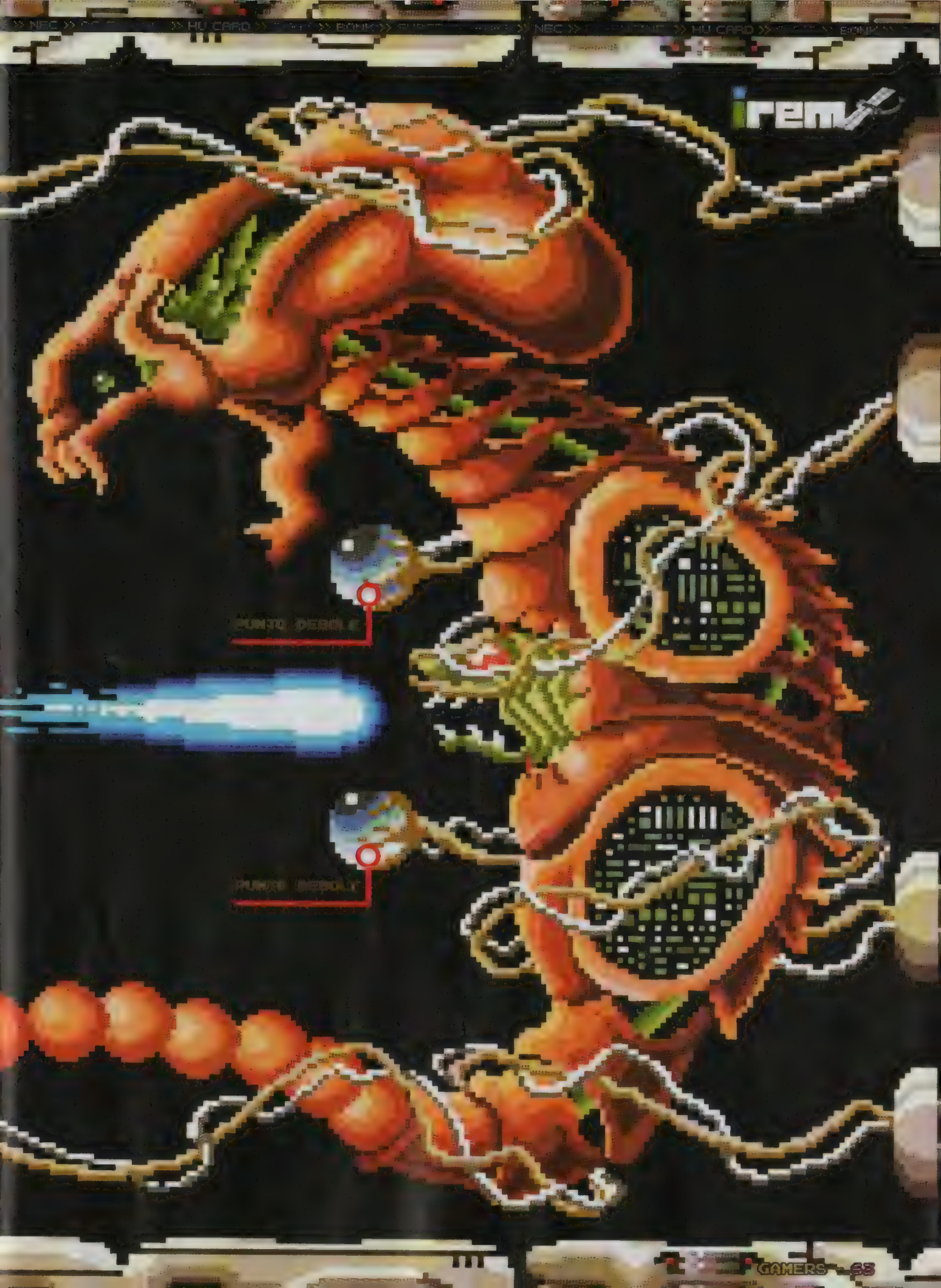


RECORD MONDIALE: 999.800

# R-TYPE

PUNTO DEBOLE





rem

PUNTO DÉBIL E

PUNTO DÉBIL E



# RETROGAME: SEGA MEGA DRIVE

LA CONSOLE 16 BIT SEGA  
IL MEGADRIE È LA CONSOLE SEGA AD AVER RISCOSSO IL MAGGIOR SUCCESSO DI VENDITE. IL PUNTO DI FORZA DI QUESTA CONSOLE ERA IL CATALOGO DI GIOCHI RICCO DI CONVERSIONI PIÙ O MENO RIUSCITE DEI PIÙ FAMOSI ARCADE PRODOTTI DALLA SEGA.

## MEGADRIE

Il 19 ottobre 1988, l'universo dell'intrattenimento dei videogiochi domestici assiste ad una vera e propria rivoluzione: Sega lancia sul mercato il "Mega Drive", battendo sul tempo di ben due anni il "Super Famicom" della Nintendo. In cambio di 21.000 yen in molti quel giorno portarono a casa un pezzo di storia del videogame. Una scritta dorata in stampatello nel bel mezzo della console ci dichiara la portata di questa rivoluzione e firma l'entrata del "Mega Drive" in quello che sarà il pantheon delle console della cosiddetta quarta generazione, ovvero l'era del 16-bit.

accanto ad altri colossi passabili futuri quali "NEC PC Engine" (prima console di questa generazione, lanciata quasi esattamente un anno prima del "Mega Drive"), "SNK Neo Geo" o ovviamente lo storico rivale "Nintendo Super Famicom". Una scheda tecnica coi giochi e un paio di titoli davvero azzeccati bastano per sciogliere i freni e partire alla conquista del mondo: il mercato maggiormente favorevole è chiaramente quello del Nord America, dove il "Sega Genesis" (così rinominato per il debutto oltremare) fece la sua comparsa nei negozi di New York e Los Angeles il 14 agosto 1989 per l'invitante cifra di 199 dollari.

(poi diventati 129 poco dopo). Il 30 novembre dell'anno seguente vede l'Europa unirsi a questa sirenata corsa per il "Mega Drive", e 30.000 unità della prima spedizione europea destinate alla Gran Bretagna andarono immediatamente a ruba nei migliori negozi di giocattoli e di elettronica. C'è ancora molto da dire su questa magnifica console che ha sicuramente segnato l'infanzia di molti di noi, e se ne volete sapere di più non perdetevi i prossimi numeri di GAMERS: potreste scoprire delle divertenti chicche sulla storica console war fra "Mega Drive" e "Super Famicom" (sapevate della tavoletta grafica della Sega?).

1988

## 1. SPACE HARRIER II

PRODUTTORE: SEGA DATA: 29/10/1988 GENERE: SHOOTING  
PREZZO: 5.800 YEN

La primavera delle console a 8 bit si era prolungata per quasi un decennio, ed è proprio al culmine di questa epoca che la Sega annunciava una nuova era di evoluzione, suggellata da quella scritta dorata a rappresentanza della demarcazione tra passato e futuro. L'eredità del primo "Space Harrier", titolo di enorme successo, era grande. Forse il per questo che la nuova sfida lanciata da Sega fu per certi versi

un flop. Il punto forte di "Space Harrier", i boss dagli enormi corpi serpeggianti, stimati per i movimenti fluidi e scenografici, erano stati totalmente cancellati, insomma non all'altezza del gioco originale, questo è sicuro, ma è anche vero che confrontato con altri videogiochi ad uso domestico "Space Harrier II" vantava uno scrolling pseudo-3D molto scorevole ed un sound col generatore FM niente male.



RECORD MONDIALE: 40.721.000

## 2. SUPER THUNDER BLADE

PRODUTTORE: SEGA DATA: 29/10/1988 GENERE: SHOOTING  
PREZZO: 5.800 YEN

Secondo launch title del Mega Drive assieme a "Space Harrier II", "Super Thunder Blade" è uno shooting game che alterna top views a scene pseudo-3D. Paragonato al "Thunder Blade" per Mark III l'immagine è decisamente più nitida e definita, ma i limiti dell'hardware di questa prima fase si fanno notare in una rigidità nella gestione delle scene 3D. Non tutti

sanno che la produzione di questo gioco vanta il nome di Yuuji Naka, game creator del porcospino più famoso della storia del videogame (Sonic the Hedgehog), è ideatore di progetti come il leggendario Nights, Burning Ranger e tanti altri successi che negli anni hanno segnato la storia delle varie console della Sega.

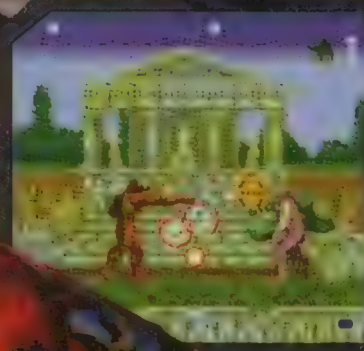
RECORD MONDIALE: 1.054.000

## 3. JUJUKU ALTERED BEAST

PRODUTTORE: SEGA DATA: 27/11/1988  
GENERE: ACTION PREZZO: 5.800 YEN

Un gioco a scorrimento orizzontale ispirato all'omonimo arcade in voga nelle sale giochi degli anni Ottanta, "Jujuku" ci mette nei panni di un guerriero di una tribù di bestie mutaforma che accumulando spirit balls può trasformarsi da normal body in muscle body e ancora in mazimum body, sortendo diversi effetti sul nemico. Altre volte invece è possibile riutare in lupi, draghi o orsi, per destreggiarsi in svariate tecniche speciali, lungo 3 livelli semplici ma non banali. Possibile anche il giocare in due.

RECORD MONDIALE: 46.682.500



Wii



## 4. OSOMATSU KUN HACHAMECHA GEKIJOU

PRODUTTORE: SEGA DATA: 24/12/1988 GENERE: ACTION  
PREZZO: 5.800 YEN

Ispirato al noto manga di Fujio Akatsuka "Osomatsu kun", questo titolo fu una parentesi alquanto sfortunata, tanto che si narra che lo stesso Akatsuka, dopo averlo provato, si recò di persona alla ditta produttrice per protestare. Un puzzle game eccessivamente intricato, con labirinti troppo contorti da superare senza conoscere la soluzione, ma quasi banali una volta compreso il meccanismo. Insomma, è proprio quando si comincia a comprendere la struttura del gioco, si diverte chi che sopraggiunge la fine.



## 5. ALEX KIDD

1989

PRODUTTORE: SEGA DATA: 10/02/1989 GENERE: ACTION  
PREZZO: 5.800 YEN

Prima mascotte della Sega fino a quanto Sonic non ci ha soffiato il posto, Alex fa la sua apparizione per la quinta volta in questo "Tenkuu Majou" seguito dell'episodio "Alex Kidd in Miracle World" per Mark III del 1986 (che è stata la ROM integrata nel Master System 2 europeo e americano e in alcune versioni del SMS 1 europeo). In seguito il debutto con "Miracle World", memorabile per la giocabilità e la varietà di

character e item utilizzabili. Alex prosegue l'ascesa con "BMX Trial" (1987) in sella a una bici e "The Lost Stars" (1988), sempre per Mark III. Ed è qui che la mascotte della Sega muove i primi passi nell'universo Mega Drive, con un titolo molto atteso ma purtroppo non pienamente stimato. Ambientazioni dai colori pastello e regole di sopravvivenza abbastanza severe, con morte istantanea al primo contatto con un nemico...



## 6. PHANTASY STAR II

PRODUTTORE: SEGA DATA: 21/03/89  
GENERE: RPG PREZZO: 5.800 YEN

Forse i più giovani hanno già sentito parlare di "Phantasy Star Online", mmorpg uscito nel 2000 per Dreamcast poi per Windows, GameCube e Xbox. In realtà l'avventura di "Phantasy Star" comincia dal Mark III nel lontano 1987 e poi continua con questo sequel per Mega Drive due anni dopo, rilanciato a sua volta su Saturn e GBA col nome "Phantasy Star Collection" e contenuto nel "Sega Genesis Collection".

pm PlayStation 2 e PSP, il remake di questo gioco "Phantasy Star Generation 2" venne lanciato nel 2005 per PS2. Ma ora passiamo al gioco del 1989, vero e proprio seguito dell'episodio precedente, il secondo capitolo riprende la storia mille anni dopo il primo, questa volta con otto personaggi raggruppabili in party da massimo quattro. Gli ingredienti dei migliori RPG ci sono tutti, a partire dal battle system a turni fino alla elevata caratterizzazione di ciascun personaggio, con armi, armature e abilità attinenti alla propria classe.



## 7. SUPER LEAGUE

PRODUTTORE: SEGA DATA: 22/04/1989  
GENERE: SPORT PREZZO: 5.800 YEN

L'esordio dello sport su Mega Drive non potevano non essere il baseball! (sport molto seguito in Giappone). Questo titolo ha fatto strike con la sua grafica dettagliata e i realistici campionamenti vocali per gli "strike!" e "out!". Un po' troppo americanizzato su alcuni particolari forse, come il field a strisce di erba chiare e scure e l'aspetto delle macchine parcheggiate fuori dallo stadio, visibili durante gli home run, al punto da far pensare che non fosse altro che un adattamento giapponese dell'americano "Major League".



## 8. SUPER DAISENRYAKU

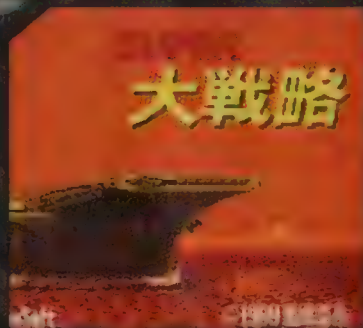
PRODUTTORE: SEGA DATA: 29/04/1989  
GENERE: SHOOTING PREZZO: 5.800 YEN

L'ultima roccaforte da conquistare per i Mega Drive rimanevano i simulation game, i giochi di simulazione tattica.

"Super Daisenryaku" è un war simulation game strutturato sulla base di "Daisenryaku II", prodotto dalla SystemSoft per PC (serie PC-9800) nel 1985, con l'aggiunta di nuove scene di guerra originali. Una piccola chicca è l'utilizzo del Thunder Blade (il "Thunder Blade" Sega, 1987), dell'F-14XX (da "After Burner" Sega, 1987) e di altre unità Sega come armi segrete, tra le oltre 120 unità in guerra disponibili nel gioco.



大戦略





RETROGAME:

# SUPER FAMICOM (SNES)

LA CONSOLE NINTENDO 16-BIT

IL SUPER FAMICOM O SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES) È STATA LA SECONDA CONSOLE A CARTUCCE PRODOTTA DALLA NINTENDO. USCITA NEL 1990 HA RISCOSSO UN ENORME SUCCESSO IN TUTTO IL MONDO.



## SUPER FAMICOM

Prosegue l'incredibile viaggio di "GAMERS" alla riscoperta delle console e dei giochi che ci hanno fatto sognare! Siamo arrivati agli anni novanta che vedono l'uscita di una pietra miliare fra le console. È il 21 novembre 1990, in Giappone il monopolio del settore home-entertainment è detenuto dalla PC-Engine della NEC (che come abbiamo visto aveva sfondato grazie ai "giochi da tavolo" per console e per il suo sistema ausiliario non più a cartucce bensì a CD-Rom!) e dal SEGA Mega Drive che deve il suo successo al suo simpatico riccio blu Sonic. Erano tempi duri per

Nintendo e il suo Famicom (meglio noto come Nintendo Entertainment System). Fu proprio per uscire da questa crisi (si fa per dire visti i numeri raggiunti dal Nes) che casa Nintendo puntò su un nuovo prodotto che avrebbe influenzato l'intero mercato internazionale: l'incredibile Super Famicom (noto in Europa e negli USA con il nome di Super Nintendo Entertainment System o semplicemente come Super Nintendo o SNES) che rivoluzionò il mondo dell'intrattenimento domestico grazie al suo innovativo sistema a 16-bit che apportò notevoli migliorie alla risoluzione grafica e anche ai processori stessi che potenziarono

ulteriormente le prestazioni della macchina, permettendo alla Nintendo di essere la regina indiscussa del settore. Sicuramente parte del successo si deve anche all'uscita del primo gioco, il mai troppo acclamato, "Super Mario World" nuovo capitolo della saga che aveva fatto la fortuna della precedente Famicom e che aveva come protagonista l'idraulico (italiano!) più simpatico del mondo. Anche questa volta la Nintendo si affida, a ragione, al genio di Shigeru Miyamoto ideatore di Mario e di molti altri celebri e fortunati personaggi abitanti il meraviglioso mondo Nintendo.

**1990**

## 1. SUPER MARIO WORLD

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 21/11/1990 GENERE: PLATFORM PREZZO: 7.700 YEN

**Wii**



È la prima cartuccia ad uscire per Super Famicom. Prodotta dalla Nintendo che sperava di ottenere il consenso del pubblico, puntando sulla popolarità di uno dei personaggi per videogiochi più amati al mondo: Mario!!! Riscosse subito il supporto degli appassionati della saga anche perché dotato di un'ottima grafica e curato dall'abile mano del maestro Miyamoto. Super Mario World mantiene le caratteristiche

principali di gioco, come lo scopo, quello di liberare la nostra amata principessa Peach dalle grinfie del perfido Bowser. Tra le innovazioni, oltre ai nuovi power up e ai nuovi personaggi come Yoshi, troviamo l'utilizzo del famoso "Mode7" particolarità grafica del Super Famicom che permette di manipolare grossi sprite o sfondi ruotandoli e scalandoli per creare un'illusione di tridimensionalità.

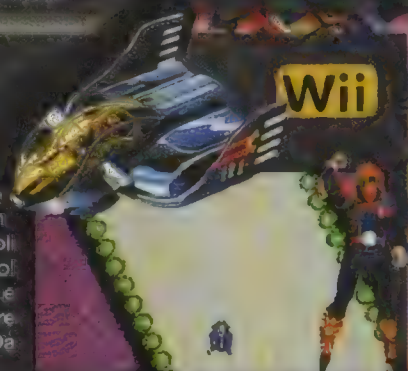
## 2. F-ZERO

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 21/11/1990 GENERE: GUIDA PREZZO: 4.500 YEN

**Wii**



In contemporanea all'uscita di "Super Mario World" la Nintendo propone una seconda cartuccia per SNES: si tratta di "F-Zero" un riuscitissimo racing-game di ambientazione fantascientifica con veicoli a levitazione antigravitazionale capaci di rompere la barriera del suono. 15 diversi planeti ospitano le gare che, per spettacolari acrobazie e una super-velocità mai possibili grazie alla speciale funzione hardware "Mode7", hanno fatto di "F-Zero" un cult della sua categoria. Da giocare su Virtual Console o su Game Boy Advance.



## 3. BOMBUZAL

PRODUTTORE: KEMCO DATA: 01/12/1990 GENERE: PUZZLE PREZZO: 6.500 YEN

Lo riconoscete? Molti di voi sicuramente avranno giocato alla versione precedente a quella per SNES, per Amiga o per l'Atari ST uscite un anno prima della versione giapponese della Kemco per SNES. Si tratta del famosissimo puzzle-game "Bombuzal". Un lontano parente del classico "Campo minato". Scopo del gioco è quello di distruggere le mine e le bombe disseminate nel campo senza restare uccisi. La difficoltà sta infatti nel riuscire ad evitare il raggio d'azione delle bombe e delle mine che varia a seconda di dimensioni. Le

mine di dimensioni più piccole fanno espodere solo la casella su cui si trovano, mentre quelle di media grandezza fanno espodere fino a 4 caselle limitrofe. Per le bombe il discorso si complica perché sono presenti in tre diverse forme: piccole (fanno espodere la mina e la bomba contigua), medie (oltre alla casella su cui si trovano fanno espodere anche le due attigue), e grandi (fanno espodere tutto ciò che è nel raggio di tre caselle vicine a quella su cui ci si trova). Un vero rompicapo d'altri tempi che la diverte ancora oggi!!





## SUPER MARIO WORLD

di Paolo Branca

Nonostante Super Mario Bros.3 fosse stato un enorme successo commerciale, il team Johtō Kahiatsu, rinominato Entertainment Analysis & Development, per il nuovo episodio della serie abbandona coraggiosamente l'opulenta sovrabbondanza di elementi accessori che aveva caratterizzato il titolo precedente e concentra tutte le sue energie nell'accrescere la coesione interna del proprio prodotto. Il risultato è considerato da molti il migliore titolo in 2D della saga di Mario, e indubbiamente spinse le vendite della nuova console Super Nintendo. Per molti sviluppatori l'epoca dei sedici bit fu soltanto un periodo in cui abbellire graficamente i concept di giochi del decennio precedente, magari aumentando il numero dei power-up e inserendo sprite di dimensioni maggiori. Per Miyamoto, ogni progresso tecnico doveva invece ridefinire anche le potenzialità della struttura di gioco. Di primo acchito il nuovo **Super Mario World** (1991), pensato per promuovere le vendite della nuova console Super Nintendo a 16 bit, può anche che diventava tutt'uno con il protagonista, di cui non era data la facoltà di separarsi per proseguire a piedi come accade qui. In goppa a Yoshi, grazie alla sue capacità, Mario è ora in grado di raggiungere nuove locazioni e giungere in livelli altrimenti inaccessibili. Per giustificare la presenza di questo nuovo amico, il gioco non è più ambientato nel Regno dei Funghi, bensì in quello dei Dinosauri. Miyamoto ambienterà altre vicende in questi luoghi, come le folli corse di **Super Mario Kart**, andando ad edificare un grande mondo costituito a sua volta da diversi sotto-mondi. Miyamoto aveva pensato di affiancare un sauro a Mario sin dal 1986, ma il suo team di programmatori dovette per molti anni farlo tornare sui suoi passi a causa delle limitazioni tecniche del NES a otto bit. In effetti, dopo i massacranti mesi di sviluppo del terzo episodio, Shigeru si prese ben quindici mesi di pausa, in cui si diletta a sperimentare tutte le possibilità tecniche della nuova console, per poi dedicarsi assieme agli assistenti ad una delle più grandi opere di game e level design della storia dei giochi di piattaforme bidimensionali. È difficile spiegare la genialità di **Super Mario World**, bisogna giocarlo per rendersi conto della cura meticolosa con cui è stata piazzata ogni trappola, ogni piattaforma, ogni nemico. Si ha la sensazione che il gioco risponda esclusivamente alle capacità del giocatore: gioca bene e vincerai, gioca male e sarà la fine. Non ci si sente mai imbrogliati da una calibratura errata della difficoltà, da una mappa strutturata in maniera poco godibile o, in generale, da cattive idee di

design. Il gioco salva automaticamente ogni qualvolta si superano alcune locazioni come la casa dei fantasmi, a metà di ogni mondo, e il castello, alla fine del mondo stesso. Questo vuol dire non essere costretti a rigiocare, ogni volta che si muore, tutti i livelli già superati, eliminando così qualsiasi elemento che possa sembrare simile al precedente Super Mario Bros.3, ma in realtà, esso rappresenta un intricato mondo composto da dozzine e dozzine di livelli organizzati non linearmente: è possibile giocarli e rigiocarli fino ad averne trovati tutti i bonus e le uscite segrete, inoltre i passaggi nascosti, già utilizzati negli episodi precedenti, divengono una costante ancora più marcata, assegnando a questo titolo una delle posizioni più alte nella classifica dei migliori platform della storia. L'impossibilità di tornare a visitare livelli già percorsi, per esempio per raccogliere bonus, e il non poter salvare la partita in corso erano carenze del precedente episodio a 8-bit, a cui qui fu posto rimedio. Un'importante innovazione consisteva nell'introduzione di quella che diventerà un'autentica mascotte Nintendo: Yoshi. Mario poteva lanciarsi per la prima volta con una cavalcatura d'eccezione: il simpaticissimo dinosauro di nome Yoshi, che diverrà uno dei suoi migliori compagni di avventure, nonché darà origine a un filone a lui dedicato dove il rettile è il protagonista assoluto. Yoshi con le sue molteplici proprietà, infrangeva per sempre la distinzione fra personaggio e oggetto all'interno del rivelarsi frustrante per il giocatore. Un sistema di salvataggi è d'obbligo visto che si hanno ben nove mondi da esplorare, suddivisi in diverse sottosezioni, in tutto si contano quasi 100 livelli, molto differenti tra loro. Vi sono infatti livelli in cui correre orizzontalmente nel più classico degli approcci a piattaforma, altri in cui nuotare sott'acqua alla ricerca di eventuali vie di uscita e altri ancora dalla fisionomia da action game in cui affrontare situazioni di estrema difficoltà. Dal punto di vista grafico **Super Mario World** è uno di quei giochi che a un primo impatto sembrerebbero nella media. In realtà ad un attento esame di tutte le caratteristiche tecniche del titolo ci si rende conto di quanto Nintendo abbia speso, in termini intellettuali, su di una estetica che attinge appieno alle risorse del Super Nintendo disegnando un mondo pluricolorato (si contano più di 100 colori in simultanea su schermo con picchi di oltre 200 nelle sfumature). Il gioco sfrutta un chip presente nel Super Nintendo, che permette di applicare effetti di scalatura, rotazione e deformazione, a fondali di ogni dimensione, generando una conseguente illusione 3D (il Mode 7). Il chip è utilizzato con estrema professionalità e senza invadenza, cosicché ne si possa ammirare

gli effetti in un contesto grafico che ne sprema a dovere le facoltà di rotazione, distorsione e zooming degli sprites. Tecnicamente siamo davvero vicini alla perfezione, per concetto, per forma artistica, per le caratterizzazioni dei nemici e degli sprites protagonisti e per tutta un'ideologia estetica che trascende qualsiasi forma di omologazione. Anche in ambito sonoro il lavoro svolto da Nintendo è impeccabile, motivi orecchiabili e "frizzanti", accompagnano perfettamente l'azione di gioco amalgamandosi con essa. Il tema principale viene riproposto in molteplici arrangiamenti, così da adattarlo nel modo più pertinente possibile alla situazione di gioco. A differenza di **Super Mario Bros. 3**, dove vi era una successione di tante mappe e mondi differenti, qui tutto l'universo di gioco è racchiuso in una mappa unica, i poteri messi a disposizione di Mario non sono più elargiti dai tanti costumi del precedente capitolo, ma tornano ad essere numericamente limitati come in **Super Mario Bros.** Gli elementi che accrescono le potenzialità di Mario sono rigidamente funzionali alla struttura dei livelli: le caratteristiche del costume da procione vengono trasposte in una, assai più sobria, mantellina gialla; il sistema di controllo del volo risulta affinato; la planata è più difficile da eseguire, ma il giocatore, in grado di calibrare adeguatamente i suoi movimenti, può rimanere sospeso in aria molto più a lungo. La limitazione dei poteri concessi all'idraulico produce come risultato un level design più efficace e curato. I livelli sono progettati per ottenere il miglior divertimento possibile, la difficoltà è perfettamente calibrata per garantire sedute di gioco soddisfacenti per qualsiasi utilizzatore. Infatti per i più smaliziati sono presenti livelli difficili da raggiungere e altrettanto difficili da superare, benché il gioco sia costituito di ben 96 livelli, scegliendo la strada più adeguata il giocatore lo può completare affrontandone solo 11, a patto di conoscere il percorso più breve. Il titolo, considerato perfetto in tutte le sue parti, è frutto di una consapevole ricerca di immediatezza e leggibilità. Per la prima volta vengono posti dei blocchi che se colpiti fanno comparire brevi tutorial testuali, atti a spiegare l'utilizzo di poteri speciali pertinenti al punto in cui ci si trova nel gioco. La presenza dei tutorial è un'innovazione importante ed è diventata d'obbligo nei prodotti odierni, perché incorporando le nozioni manualistiche all'interno del gioco evitano di spezzare la tensione ludica. Miyamoto non rinuncia a una struttura articolata ma fa in modo che essa sia fruibile dalla fascia più ampia possibile di pubblico.

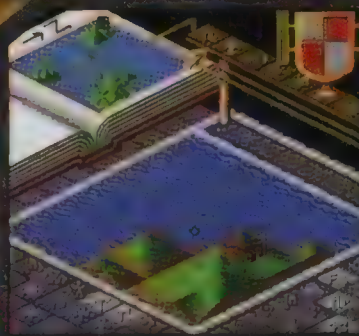
**Super Mario**  
l'icona Nintendo e i suoi mondi  
di Paolo Branca

Una biografia di Super Mario in circa 80 pagine ricche di immagini ripercorre la storia dell'idraulico italiano più famoso del mondo.

Prezzo: 12.000  
ISBN: 88-04-34000-0







## 4. POPULOUS

PRODUTTORE: IMAGINEER DATA: 21/11/1990  
GENERE: GOD GAME PREZZO: 8.800 YEN

"Populous" è un titolo memorabile. Nel 1989 uscì in Europa; ad opera della Bullfrog, come software per computer, Amiga, Atari ST, Commodore, IBM-PC e riscosse talmente tanto successo che ne seguì una serializzazione. Il primo episodio uscì su molte altre piattaforme, diventando così anche un titolo di successo fra le cartucce SNES prodotte dalla Imagineer. Si tratta di un vero e proprio gioco di

strategia dove il giocatore veste i panni di un dio che deve cercare di accattivarsi "le simpatie" dei mortali aiutandoli a scemere il bene dal male e ad evolvere il loro grado di civilizzazione. Lo scopo è proprio quello di divenire l'unica divinità idolatrata e per fare ciò il giocatore dovrà escogitare la tecnica migliore e vincere il proprio nemico. Un vero gioco di potere!



## 5. ACTRAISER

Wii

PRODUTTORE: ENIX DATA: 16/12/1990 GENERE: RPG+ACTION  
PREZZO: 8.000 YEN

Un posto di primo piano spetta a questo incredibile action-role-play-game firmato Enix (l'odierna Square-Enix di Final Fantasy tanto per rendere l'idea): "Act Raiser". L'originale idea di mischiare un action-game ad un simulation-game fu la carta vincente del titolo che conquistò letteralmente il pubblico del 1990! Scopo del gioco è quello di sconfiggere il diavolo che si è impossessato dei sei regni del Mondo e

permettere di nuovo agli uomini di vivere in un'era di pace! L'avventura è strutturata in due fasi: Creation e Action mode 1 e Action mode 2. Il primo procede come un tradizionale action-game a scorrimento orizzontale, invece il secondo, vera innovazione di questo gioco, è un simulation game a tutti gli effetti! Una novità davvero notevole considerati i tempi! Indimenticabile la colonna sonora del leggendario Yuza Kishiro.

## 6. GRADIUS III

Wii

PRODUTTORE: KONAMI DATA: 22/12/90 GENERE: SHOOTER PREZZO: 7.800 YEN



È un famosissimo gioco già noto al pubblico dal 1989, grazie alla versione Arcade. Sulla scia del suo incredibile successo la Nintendo pensò di proporre una versione di "Gradius III" per SNES. Nel 22 dicembre del 1990 esce così la cartuccia di uno dei più famosi shooting-game da sala. Il gioco si svolge ancora con uno scroll orizzontale ma quadri troppo lunghi vennero ridotti e alcune parti completamente eliminate; tuttavia il pubblico non si lamentò troppo di queste mancanze perché in compenso gli equipaggiamenti furono potenziati ed anche l'armamentario ampliato. Non solo: ma venendo incontro alle esigenze dei fan di "Gradius III" Arcade, la Nintendo pensò di ampliare il sistema di salvataggio e di continue.

## 7. FINAL FIGHT

PRODUTTORE: CAPCOM DATA: 21/12/1990  
GENERE: ACTION PREZZO: 8.500 YEN

RECORD MONDIALE: 1.799.100

Leggendario beat'em up a scorrimento già famosissimo nel 1989 nella versione Capcom Arcade. Final Fight è considerato uno dei migliori picchiaduro a scorrimento usciti per Super Famicom. In questo gioco fanno la loro comparsa volti di Mike Haggar, Guy, Cody! Infatti saranno proprio loro tre gli eroi di questa avventura per SNES! Trattandosi di un gioco con scroll orizzontale il giocatore può muoversi liberamente su o giù, a destra e a sinistra. Rispetto alla versione Arcade non ci sono grosse novità, anzi piuttosto perde alcune caratteristiche fondamentali della versione da sala. Persino nella modalità hard ci troveremo a combattere al massimo contro tre nemici (nella versione Arcade invece potevano essere anche 8).



## 8. PILOTWING

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 21/12/1990  
GENERE: SIMULATION PREZZO: 8.000 YEN

Il 21 Dicembre 1990 la Nintendo fa uscire un nuovo gioco per SNES: "Pilotwings", un vero e proprio simulatore di volo! Non solo il tema ma anche l'ideatore, Shigeru Miyamoto (creatore di Super Mario, Zelda, ecc.), influirono molto sull'esito del prodotto che fu un vero successo! Il gioco inizia con la simulazione di volo di 4 tipi di velivoli. Se superano tutti e 4 gli esami finali si ottiene il patentino di volo e inizia il vero e proprio gioco! Panoramiche incredibili, rotazioni, acrobazie e un'ottima grafica, rese possibili dall'utilizzo abbondante del Mode7!



## 9. SD THE GREAT BATTLE

PRODUTTORE: NINTENDO DATA: 29/12/1990 PREZZO: 8.200 YEN

L'ultima cartuccia del 1990 per SNES è un'avvincente action-game firmato Banpresto: "SD The Great Battle". La particolarità del gioco sta nei personaggi protagonisti: si tratta infatti di celebri eroi di serie animate e di manga stilizzati in un vesione super deformed. Gundam, Camen Rider, Ultraman saranno i personaggi in cui il giocatore si

immedesima per sconfiggere i nemici in epiche battaglie a colpi di laser, spari e salti spettacolari! Ci sono 7 livelli da terminare in cui si incontrano terribili nemici e pericoli nascosti. Questo titolo farà divertire gli appassionati di Ultraman, Kamen Rider e di Mobile Suit Gundam in versione deformed.



# Gakken Speech



## ベースボール3



Title: BASEBALL 3  
 Company: GAKKEN  
 Genre: 1994  
 Release: 1994  
 Platform: PC  
 Developer: GAKKEN  
 Publisher: GAKKEN  
 Country: JPN  
 Size: 1.5MB

Tratto dal libro "Electronic Plastic" realizzato da Lopez del Buro Destruct e dal leggendario collezionista  
 Jaro Giuliana. Il libro è edito dalla Die Gestalten Verlag e si può acquistare presso la libreria:  
 Al Ferro di Cavallo, Via di Ripetta, 67 Roma - Tel. e Fax 06.32.22.73.03



# MINI 4WD ONLINE RACER:

## LA CAVE REALIZZA A SORPRESA UN ONLINE GAME DELLE MITICHE MINI4WD

Per informazioni sul primo gioco Mini4wd per Super Famicom: [www.nintendo.co.jp/min4wd/online4](http://www.nintendo.co.jp/min4wd/online4)



ミニスタヒーローゲームターキーリンフールトボールヘア  
プレート各種ヘアリングローラー各種ミニクワイター



### MINI 4WD ONLINE RACER

**Sviluppatore:** Cave  
**Sito Ufficiale:** [mini4wd.jp](http://mini4wd.jp)

Ricordate le Mini 4wd prodotte dalla Tamiya più di 20 anni fa? Noi abbiamo trascorso giornate intere a modificare i mini bolidi da far correre in pista e ovviamente abbiamo giocato a **Shining Scorpion** e **Bakusou Kyoudai Let's & Go!** per Super Famicom e **Mini 4WD Super Factory** per Sega Saturn (anche se ci siamo lasciati sfuggire i due episodi **Bakusou Kyoudai Let's & Go!** realizzati dalla Jaleco per PS1). La leggendaria Cave, a sorpresa durante la fiera di Shizuoka del 2006 ha presentato la versione demo di questo PC Game che è finalmente disponibile dal 24 marzo. Si tratta di un online game in cui vengono simulati tutti gli

aspetti di questo appassionante hobby con il vantaggio di poter giocare online senza dover incontrare fisicamente gli altri racers... chi non ha mai giocato con le Mini 4WD certamente considererà questo gioco piuttosto limitato, ma si tratta di un hobby/gioco con un background molto profondo e confrontarlo con un normale videogioco online di corse sarebbe ridicolo (un po' come confrontare il card game di Magic con Final Fantasy XII). Noi un anno fa abbiamo provato una versione piuttosto primitiva del gioco ma gli ingredienti che hanno reso le Mini4WD un fenomeno miliardario c'erano tutti. Per noi non è strano che la Cave abbia deciso di collaborare con Tamiya per realizzare questo gioco, infatti la passione per le mini macchine elettriche è molto diffusa ancora oggi nel mondo degli sviluppatori di videogiochi. Alla Sega ad esempio, la notte alcune sale riunioni vengono trasformate in piste per far correre le Mini-Z della Kyosho (mini macchine

telecomandate in scala 1/28 molto performanti), e ovviamente TUTTI da bambini giocavano con le Mini 4WD della Tamiya...

Quello che ci ha stupito è la scelta di utilizzare una piattaforma come quella del PC invece di una console come il DS che, grazie al touch screen e al wifi, sarebbe stata perfetta per un gioco come questo (inoltre in Giappone i videogiochi per PC sono al 99% videogiochi hentai per adulti il che rende ancora più strana questa scelta).

Le macchine disponibili all'interno di Mini4WD Online Racer sono le nuove PRO che essendo modulari sia adattano perfettamente alle dinamiche di un videogioco (sarebbe un po' più complesso simulare e bilanciare i vari trucchi che si utilizzavano per rendere più veloci e stabili le vecchie Mini4wd). Noi non vediamo l'ora di provare la versione definitiva e speriamo che l'importatore italiano della Tamiya decida di localizzare questo titolo per il mercato italiano!

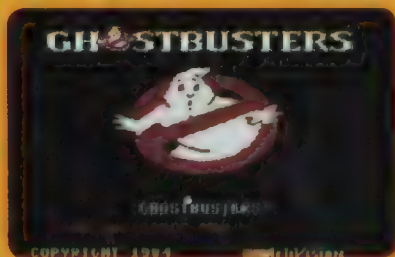






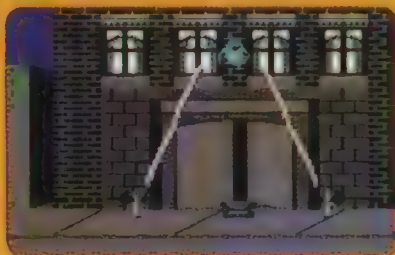
## Ghostbusters - Activision

**Ghostbusters** è un titolo atipico, impermeabile ad ogni tentativo di essere catalogato in un genere videoludico predefinito. L'originalità di **Ghostbusters** deriva dal genio creativo di David Crane e dalla sua capacità di stravolgere i suoi consolidati metodi di lavoro e completare il gioco in appena sei settimane. Normalmente infatti, Crane avrebbe speso mesi per mettere in pratica le sue idee ma questa volta era necessario uscire a ridosso del film e cavalcare così l'onda della dilagante "ghostbustersmania" innescata dal film di Ivan Reitman.



Con poco tempo a disposizione, Crane si rende conto che l'unico modo per rispettare i ristretti termini di consegna stabiliti con la Columbia Pictures consiste nel coinvolgere tutto il team Activision nella realizzazione del progetto e, per risolvere i problemi di coordinamento tra più persone, concepisce una struttura di gioco a compartimenti stagni ma tenuta insieme da un filo conduttore ispirato alla trama del film.

L'organizzazione frammentaria, o se vogliamo modulare, di **Ghostbusters** appare evidente nella struttura stessa del gioco che risulta divisa in varie fasi: l'acquisto dell'automobile e dell'attrezzatura, la corsa per le strade di New York, il tentativo di cattura dei fantasmi nelle case infestate ed infine lo scontro con il peggior villain della storia del cinema, lui: il Marshmallow Man! Il gigantesco uomo-caramella. **Ghostbusters**, in quanto tie-in deve



assolvere un duplice compito: divertire ed al contempo riuscire a ricreare lo spirito del film. Entrambi i risultati sono ottenuti con successo grazie al senso di coinvolgimento e giocabilità che **Ghostbusters** offre, ad una musica trascinante e ad una grafica semplice ma efficace. Uno degli elementi fondamentali nel ricreare il feeling della pellicola è l'utilizzo delle frasi sintetizzate prodotte dalla ESS (Electronic Speech Systems), compagnia californiana specializzata nel campionamento vocale,

## "Il C64 è stato uno dei primi Home Computer ad essere dotato di un chip sintetizzatore audio."

Una delle caratteristiche più interessanti del Commodore 64 è il suo Chip audio, il MOS6581 (meglio conosciuto come SID, ovvero Sound Interface Device), realizzato dal leggendario Robert "Bob" Yannes nel 1981.

Testo di Roberto Nicoletti

### LA STORIA DEL SID

La carriera di Bob Yannes comincia nell'estate del 1979 quando, dopo la laurea in ingegneria Elettronica conseguita alla Villanova University di Philadelphia, trova impiego al MOS Technology, una compagnia produttrice di semiconduttori acquistata qualche anno prima dal fondatore della Commodore Jack Tramiel ed in seguito ribattezzata CSG (Commodore Semiconductor Group). In quel periodo il MOS stava fronteggiando una situazione delicata poiché molti ingegneri avevano rassegnato le dimissioni per cercare una sistemazione altrove e quindi Albert Charpentier e Charles Winterble (ingegneri con incarichi di responsabilità al MOS) si trovavano nella necessità di reclutare nuovo personale. Esaminandone i risultati scolastici, Winterble e Charpentier dovevano avere intuito il potenziale di Yannes, anche se con tutta probabilità non avrebbero mai potuto prevedere che l'entusiasta giovane si sarebbe rivelato il cruciale importanza per la Commodore negli anni a venire. Uno dei primi progetti che vede coinvolto Yannes è l'integrato per la gestione della grafica e del suono detto il VIC (Video Interface Chip), di cui Charpentier aveva quasi terminato lo sviluppo. Yannes, musicista per diletto, ha il compito di occuparsi di risolvere alcuni problemi presenti sulla superficie del chip destinati alla gestione del suono. Una volta terminato, il VIC viene utilizzato nel celeberrimo Commodore VIC-20, il primo computer a colori realizzato dalla Commodore, che otterrà un successo commerciale di proporzioni impreviste. In un clima di soddisfazione generale per il successo del VIC-20, comincia dunque a pensare di realizzare Chip tecnologicamente più evoluti. Mentre Charpentier si dedica allo sviluppo del VIC-II, Yannes può finalmente coronare il suo sogno: quello di progettare un sintetizzatore musicale. La progettazione del SID avviene sulla base di due premesse fondamentali: la prima è l'inclinazione di Yannes

verso la musica; la seconda è il clima di libertà che Yannes, protetto da Winterble e Charpentier, ha a sua disposizione. In futuro molti dei problemi della Commodore saranno causati da scelte sbagliate dei manager o dalle fastidiose ingerenze del settore marketing. Fortunatamente questo non avviene durante la creazione del SID e Yannes è libero di stabilire in prima persona quale idea è meglio implementare. Determinato dunque a fare la cosa in grande stile, Yannes progetta il SID con una serie di feature che prevedono la presenza di tre voci indipendenti tra loro con una estensione di 9 ottave. Ogni singola voce viene resa interamente programmabile allo scopo di poter ricreare virtualmente qualsiasi tipo di strumento, dalla batteria al flauto, attraverso la gestione delle quattro forme d'onda disponibili (Quadrata, Triangolare, Dente di Seghe e Rumore Bianco) ed un controllo di volume ADSR (Attack/Decay/Sustain e Release). Al fine di comprendere il motivo per cui le competenze musicali del giovane ingegnere (allora appena ventiquattrenne) svolsero un ruolo fondamentale in questa impresa, vale la pena ricordare una dichiarazione piuttosto famosa dello stesso Yannes rilasciata in occasione di una delle sue rare interviste reperibili in internet: "I chip sonori dell'epoca erano primitivi ed evidentemente realizzati da persone che non conoscevano la musica", lasciando intendere che nemmeno il più preparato ingegnere sulla piazza avrebbe potuto creare un valido chip sonoro se non avesse avuto anche nozioni musicali. Il regime di libertà per Yannes si conclude negli ultimi mesi del 1981 quando, con il SID in avanzato stato di sviluppo ma non ancora del tutto completato, il vulcanico presidente e fondatore della Commodore, Jack Tramiel, fissa improvvisamente una scadenza per il termine dei lavori, incaricando i suoi ingegneri di procedere alla progettazione di un nuovo computer da presentare alla incombenza CES (il



SYS64738

Comando dagli effetti "sbalorditivi", impossibile di dimenticare per ogni Commodore che si rispetti. Si seguono le danze affollate poteva destare forti di stupore. Più prosaicamente, provocava il softreset del Commodore 64.



Chicago. Scelta che come abbiamo raccontato nel numero uno di Gamers, porterà alla nascita del Commodore 64.

In seguito a questa decisione, Yannes viene assegnato alla progettazione dell'architettura del C64 affiancato dal collega Robert Russell, mentre Charpentier e Winterble sovrintendono il progetto.

Con il poco tempo rimasto a disposizione prima del CES, Yannes non ha il tempo materiale per implementare nel SID tutte le funzioni che aveva inizialmente previsto (tra le più eclatanti la presenza di 32 voci invece di 3), e nemmeno il tempo di correggere alcuni errori, in particolare quelli relativi alla gestione del filtro. Qualche imperfezione e la mancanza di tutti gli attributi inizialmente pianificati, tuttavia non impediranno agli utenti ed agli osservatori di decretare il SID come uno dei Chip più importanti nella storia dell'informatica.

Il successo commerciale del Commodore 64 rivela una miniera d'oro per la Commodore, ma non porta alcun miglioramento particolare alla posizione di Yannes, che sostanzialmente resta escluso da ogni gratificazione e riconoscimento. Comprensibilmente demoralizzato da questa situazione, Yannes capisce che non c'è possibilità di crescita professionale e decide di lasciare la Commodore per fondare una società insieme a Winterble e Charpentier, l'Ensoniq. Non è la prima volta nella sua storia che la Commodore lascia partire i suoi ingegneri più validi, evento che sarà destinato a ripetersi in futuro. Senza immaginario, e per ottenere un piccolo vantaggio immediato, la Commodore stava piantando uno dei semi che l'avrebbero condotta al fallimento poco più di dieci anni più tardi. Oggi il nome di Bob Yannes viene associato quasi esclusivamente alla realizzazione del SID eppure come abbiamo

visto il suo apporto alla Commodore è stato molto più ampio: oltre al già citato contributo alla realizzazione del chip video VIC e del Commodore 64, va sottolineata anche la sua partecipazione alla scrittura di parti del CIA (Complex Interface Adapter, chip per la gestione I/O che ritroveremo poi anche nell'Amiga) e il concept iniziale del VIC-20, successivamente sviluppato da altri.

Qualche anno dopo l'uscita di scena di Yannes il SID subirà un ulteriore aggiornamento apportato durante lo sviluppo del Commodore 128. Non essendo rimasto nessuno al MOS in grado di estendere il supporto ad altre funzioni, i cambiamenti apportati si limitano ad una ottimizzazione di quanto già esistente. La nuova versione viene chiamata 8580 e montata nel C128 e nel C64c.

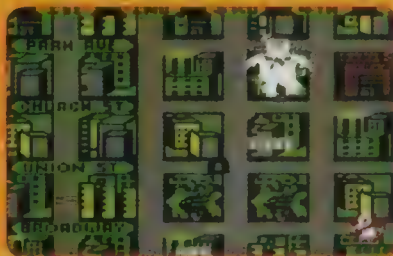
Nel 2007, il SID continua ad essere utilizzato nella composizione di musica per videogames, demo o anche in brani "a solo". Un ruolo molto importante nella diffusione delle musiche è offerto dall'emulazione, esistono infatti appositi Player e Tracker che rendono possibile ascoltare e comporre brani senza possedere un Commodore 64, anche se il suono ricreato è ben lungi dall'essere completamente accurato. Per i puristi che vogliono ovviare al problema sono state realizzate schede sonore PC costruite attorno a SID prelevati da Commodore 64 guasti in funzionanti ma immolati alla "causa".

Il SID è stato impiegato in un ampio numero di Home Computer della Commodore: C64, C64c, Ultimax, C64SX, 64GS, C128. Tra i riconoscimenti conseguiti va ricordato quello conferito dalla rivista BYTE la quale, in occasione del suo 25° anniversario avvenuto nel 1985, ha incluso il SID in una classifica dei 20 Chip più influenti della storia dell'informatica.

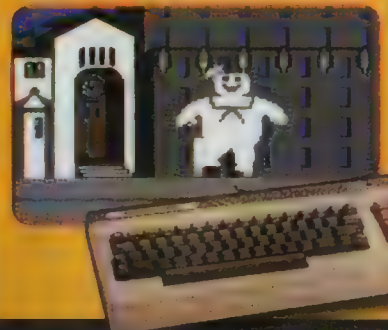
## Ghostbusters - Activision

la stessa chiamata a dar voce ad Elvin Atom Bender, lo scienziato pazzo di Impossible Mission.

L'incipit di **Ghostbusters** è da antologia del Videogioco, nonché causa del fenomeno "mascella spalancata" per una intera generazione di videogiochi. La voce cavernosa e meccanica del Commodore 64 era perfetta per ricreare l'urlo sardonico e beffardo di un Ectoplasma. Se è vero che tale effetto non si ritrova nel film, occorre notare che la brillantezza del design di questo titolo traspare anche dalla capacità di introdurre elementi che, sebbene assenti



nel media originario, si incastonano alla perfezione nell'atmosfera generale. Un'analisi di **Ghostbusters** fatta a distanza di oltre venti anni dalla sua uscita rivela, oltre alla già citata originalità - ossia il non rifarsi a nulla di preesistente - anche la sua irripetibilità: di fatto Ghostbuster proponeva uno schema che nessuno ha più ripreso perché concepito per funzionare bene, ma per funzionare una sola volta. I contraccolpi negativi di una realizzazione effettuata a tempo di record, semmai, si riflettono sulla longevità: **Ghostbusters** risulta effettivamente molto facile da portare a termine, e complice una certa ripetitività nelle situazioni di gioco, risulta anche scarsamente rigiocabile. Quest'ultimo fattore, tuttavia, è una prerogativa comune del videogioco di ogni generazione e sarebbe eccessivo sottolinearlo in maniera marcata e annoverarlo tra i difetti. La musica di **Ghostbusters**, adattamento del brano composto per il film da Ray Parker Jr., è curata da Russell Lieblich, che ricordiamo per il suo contributo a videogames quali Utopia (il bisnonno dei giochi di strategia uscito per Intellivision, denominato sintomaticamente Civilization 0.5 dagli appassionati) e Master of the Lamps, uno dei primi titoli in cui si sperimentava una musica influenzata dall'andamento del gameplay. Lieblich Russell è scomparso nel 2005 a soli 53 anni, mi sembra dunque giusto concludere questo approfondimento ricordandolo con ammirazione e plauso.



## IL LISTATO:

Ebbene, si dopo circa vent'anni di assenza dalle edicole italiane ritornano i listati da digitare. Cosa c'è di meglio per festeggiare l'avvenimento di una pioggia di Fuochi d'Artificio sparati dal Commodore 64? Listato by: Alberman

```
10 REM FIREWORKS! ALBMAN 2007
15 PRINTCHR$(147);PRINTCHR$(159)
20 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINTTAB(14)
30 * GAMERS! *
40 C=1949+INT(RND(1)*30) D=5+INT(RND(1)*
13)
40 A=C-(40*D)
50 B=A+54272
60 FORT=C*OASTEP-40:60SUB150
70 POKET,48:POKET+40,32
80 NEXT T
90 FORT=1 TO 5
100 POKE A-T,42:POKEA-(40*T),42:POKEA+T,
42:POKEA+(40*T),42
110 POKE B-T,T:POKEB-(40*T),T:POKEB+T,T
POKEB+(40*T),T
120 POKEA,32:POKE A-T,32:POKEA-(40*T),32
POKEA+T,32:POKEA+(40*T),32
130 NEXT T
140 GOTO 30
150 FORT=1 TO 5: NEXT T: RETURN
```

## I CARATTERI PETSCII:

Tutti i computer Commodore, dal PET2001 (del 1975) al Commodore 128 utilizzavano il set di caratteri PETSCII, composto da caratteri standard ASCII e da caratteri grafici quali linee, cerchi, semicerchi, semi delle carte ed altre figure.

I simboli grafici nacquerono per ovviare all'assenza di Chip grafici tipica della prima generazione di Home Computer e divennero un via via meno interessanti con lo sviluppo di processori grafici più evoluti. I caratteri PETSCII furono disegnati in gran parte da Leonard Tramiel (figlio di Jack, fondatore della Commodore International) e da Chuck Peddie, visionario creatore del 6502 e dell'architettura del Commodore PET.





Il PC 9801 è stato lanciato sul mercato giapponese nel 1982 dalla NEC. La ditta produttrice lo considerava un computer per ufficio e all'inizio era disponibile solo software professionale. Il primo modello della serie aveva come processore un Intel 8086 CPU a 5MHz e ben 128KB di RAM. La risoluzione dello schermo era di 640x400 e il chip grafico riusciva a visualizzare solamente 8 colori contemporaneamente. Si trattava comunque di una macchina rivoluzionaria per quei tempi (soprattutto se confrontata con gli altri modelli della NEC come il PC-6001).

>>RETROCOMPUTING!

# PC-98 シリーズ

Il PC-8001 o il PC-8801, e certamente era uno dei primissimi PC a 16bit. Tre anni dopo il lancio del primo modello uscì il PC9801 che ottenne immediatamente un incredibile successo commerciale. All'interno della macchina c'era un processore NEC V30 a 8MHz con 384KB e due lettori di floppy da 5,1/4". A questo modello seguì poi la versione "vx" con un Intel 286 a 10MHz e 1 MB di Ram. Entrambi i modelli avevano la stessa risoluzione del primo PC98, ma raddoppiavano i colori visualizzabili a schermo con una palette di 4096. Questa evoluzione aprì le porte a centinaia di videogiochi che vennero prodotti per questa fortunata serie di PC. Dopo dieci anni dall'uscita del primo modello venne prodotto il PC9821 che, con il suo processore 386 e i suoi 4 mega di Ram rappresentava un salto quantico rispetto al passato. Per quanto riguarda il comparto audio il PC98 era nato come computer per ufficio

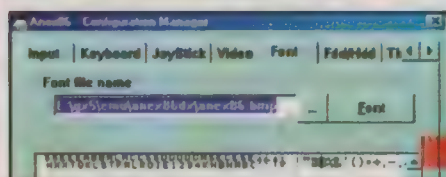
e quindi le capacità di riproduzione sonora erano decisamente limitate (mono, SSG PSGx3, FMx3), e non bisogna dimenticare che molti modelli erano sprovvisti di scheda audio. Anche su questo settore il PC-9821 vide aumentare molto le specifiche hardware (SSGx3, FMx6 con drum kit, 44Khz/16bit PCM stereo). Purtroppo non esiste ancora un emulatore per PC9821 e quindi dobbiamo "accontentarci" dell'emulazione del PC98. Il nostro preferito è ANEX 86 che ormai è un classico per gli appassionati di retro computing giapponese. In questo primo appuntamento spieghiamo come caricare e far partire le Rom dei software per PC98. Nei prossimi appuntamenti spiegheremo nel dettaglio le funzionalità più complesse di questo interessante emulatore.

Download:

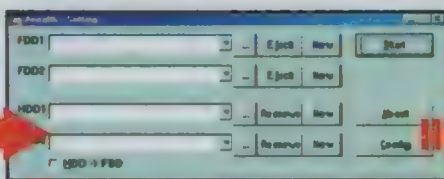
[www.jcec.co.uk/pc98emu.htm](http://www.jcec.co.uk/pc98emu.htm)

## JAPAN PC REYNOGAMI

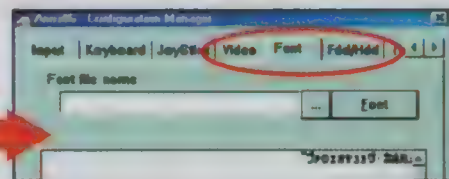
Per testare questo emulatore iniziamo con il far girare Viper V10 (solo per un pubblico adulto). Per prima cosa però è necessario caricare il file con la font giapponese in modo che Anex86 possa visualizzare correttamente i caratteri giapponesi del videogioco.



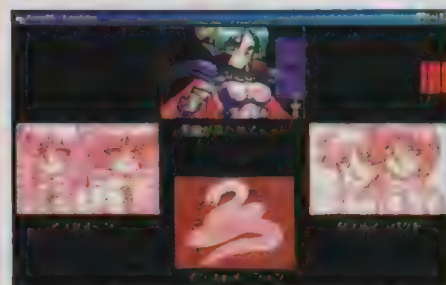
Dopo aver cliccato sulla voce "font" all'interno di "Config" basta selezionare il file "Anex86.bmp" e il gioco è fatto.



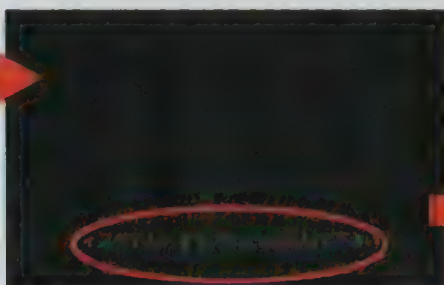
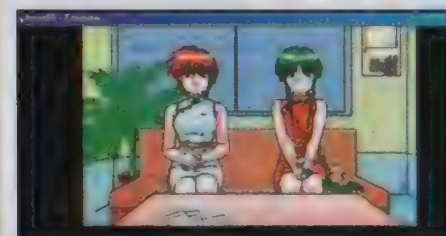
Per prima cosa dobbiamo caricare il file "ViperV10sys.fdi" all'interno di FDD1.



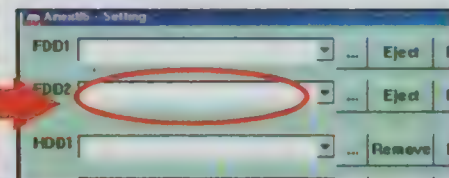
Questa è la prima schermata che appare: fra tutte le scritte giapponesi si nota il nome di Oshima Kenji (ottimo amico del nostro Francesco), il programmatore che per oltre dieci anni, si è occupato del codice di tutti i titoli della serie Viper.



Una volta avviato Axen86 ecco il menu che permette la selezione di una delle tre avventure sexy contenute all'interno di Viper V10.



A seconda della storia scelta ci verrà richiesto di inserire il floppy disk corrispondente nel drive 2. Ovviamente non esiste un drive 2 nel nostro PC e quindi dovremo semplicemente andare nel menu principale di ANEX 86 e caricare il file corrispondente all'interno di FDD2.



A questo punto il gioco è fatto e possiamo iniziare a giocare. Oltre ad essere emulato su PC, possiamo giocare con il PC-98 anche su altre console da casa come la PSP. Per PSP è disponibile l'ottimo "QUASI88" (link: [clogging.blog57.fc2.com](http://clogging.blog57.fc2.com)). Sul PC-98 sono disponibili molti giochi basati su serie animate come Gundam e Macross.





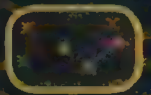
# Video Giochi

## LA STORIA DELLE RIVISTE DI VIDEOGIOCHI

di Andrea Pachetti

Testata: Video Giochi

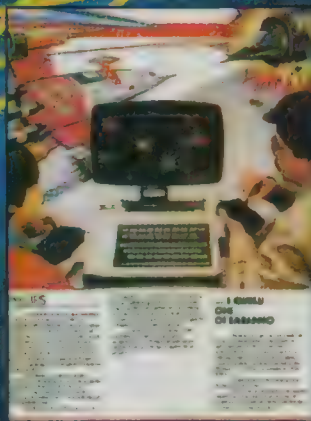
Editore: (Gruppo Editoriale Jackson)



Bisogna fare ormai un grosso sforzo per ricordarsi un tempo in cui la rete internet non esisteva così come la conosciamo ora, e persino la posta elettronica era utilizzata quasi esclusivamente nelle comunicazioni tra studiosi "in camice bianco". Pensando agli anni '80, per avere notizie sui videogiochi le riviste cartacee erano l'unica fonte d'informazione aggiornata: questo è gli articoli che seguiranno vogliono essere un piccolo omaggio a quel momento della storia videoludica in Italia, senza ovviamente nessuna pretesa di completezza. Come tutte le storie che si rispettino, anche questa per essere narrata efficacemente va iniziata dal principio, cioè dalla prima rivista italiana ad avere i videogiochi come argomento centrale: è al Gruppo Editoriale Jackson, in quegli anni protagonista del mercato dell'editoria informatica, che si deve la nascita di "Videogiochi" (o meglio, Video Giochi, riferendoci al logo originale). La redazione era formata dal nucleo storico dello Studio Vit guidato da Riccardo Albini, che lascerà nel corso degli anni una traccia indelebile in questo mercato creando alcune delle riviste più importanti dal punto di vista storico, cioè Zzap!, K e Zeta. Ovviamente non si trattava di un'esperimento casuale creato da nulla: l'ispirazione principale furono senz'altro le riviste contenitore americane come la storica "Electronic Games", ma questo evento rappresentò comunque una ventata di novità nelle edicole. Per la prima volta nel nostro paese si creò un movimento spontaneo di club di appassionati, quasi tutti in tenera età, che sommergevano letteralmente la redazione di coloratissime lettere, disegni e fumetti: il posto delle poste, così si chiamava la rubrica apposita, era sempre un tripudio di domande curiose che oggi farebbero sorridere ("Cosa compro tra Atari e Intellivision?", "Quanti colori ha il Coleco?"), ma che dimostravano senz'altro la voglia di imparare a conoscere un mondo nuovo e affascinante. Il sommario tipico di un numero di Video Giochi presentava una struttura che diventerà un classico valido fino ai giorni nostri, con la divisione tra news e notizie varie (la sezione "Ready") e recensioni vere e proprie, che erano divise tra quelle per console ("A che gioco giochiamo?") e quelle per gli home computer ("Di fronte al fatto computer").

Maunzio "IUR" Miccoli, esperto videogiocatore e recordman si occupava di dettagliatissime descrizioni dei coin-op ("Al Bar") e venivano dedicati degli spazi anche ai flipper e ai giochi portatili a cristalli liquidi, completando così la panoramica di quanto poteva offrire il mercato in quel momento. Era un periodo particolare e frenetico, con nuove console e software house che uscivano praticamente ogni mese, molte delle quali risultarono delle vere e proprie meteore. In una situazione simile, avere una guida per gli acquisti era importantissimo e Video Giochi assolveva anche questo compito in modo esemplare, con listini approfonditi di ogni singolo marchio importato in Italia. I lettori erano coinvolti direttamente anche nella realizzazione dei record da immortalare per i posteri mediante fotografia: uno spazio piuttosto consistente fu dato alle videogare, sia sulle console da casa sia nelle sfide da sale giochi. Tutti venivano invogliati ad ottenere il punteggio migliore in classifica, grazie anche all'incentivo di un abbonamento gratuito se il record resisteva abbastanza. Questo movimento poi sfociò nella creazione della storica AIVA, l'Associazione Italiana Video Atleti, che si proponeva di formare veri e propri giocatori professionisti, capaci di rivalleggiare con gli assi del joystick statunitensi.

Il successo della rivista fu tale da generare presto la voglia di separare gli argomenti trattati, e così nacque uno spin-off chiamato "Home Computer" (HC), della durata di quindici numeri, che si occupava dell'informatica più "seria", lasciando alla rivista madre le recensioni prettamente ludiche. Nel 1984-85, i riflessi del crash dell'industria statunitense si fecero sentire anche in Italia, e le tre console più vendute del periodo, Atari VCS, Intellivision e Colecovision vennero purtroppo dimenticate quasi subito dagli appassionati, attratti dalla maggiore espandibilità dei piccoli grandi computer e dai minor prezzi dei loro supporti (audiocassette e floppy). Il gruppo Jackson cercò quindi di rinforzare la propria rivista principale facendo confluire in essa l'argomento computer, chiuse HC e chiamò la nuova incarnazione "Videogiochi & Computer", a partire dal numero 29. Purtroppo la parabola discendente era ormai inevitabile e l'avventura si concluse con il 37 del settembre 1986. Le successive versioni di "Video Giochi", tra le quali vale la pena ricordare la curiosa edizione "poster" in formato A3, ebbero una vita editoriale piuttosto breve e non seppero imporsi sul mercato. Lo Studio Vit nel frattempo aveva già spostato i suoi interessi su una rivista inglese di grande successo, chiamata Zzap!64.







# Neo-Geo

Di Gualtiero "Shito" Cannarsi

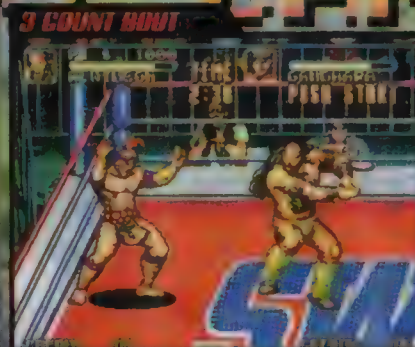
Le cartucce **MVS**, destinate a restare chiuse all'interno dei cabinati da sala giochi, venivano quindi proposte come mero materiale d'uso in locali pubblici, ed erano così commercializzate in "scatole di cartone brute" (senza illustrazioni, senza disegni), contraddistinte con spartane etichette di riconoscimento in bianco e nero, e corredate di schermi tecnici di installazione e altri materiali utili alla loro collocazione nei cabinati arcade. Per garantire l'autenticità del materiale, su confezioni ed etichette degli **MVS** erano inoltre impressi dei corrispondenti numeri seriali combacianti. Nella loro versione domestica le cartucce si presentavano invece ben corredate da libretti di istruzioni dedicati al gioco, erano contenute in custodie in cartone e plastica variopinte ed illustrate, e presentavano adesivi che riprendevano le illustrazioni e i loghi dei giochi. Le cartucce domestiche erano denominate **NEO-GEO ROM CASSETTE** (originariamente identificate con la sigla **NEO-AEP**, forse acronimo di Advanced Entertainment Product, denominazione poi presto accantonata), e per questo in Giappone il **NEO-GEO AES** venne sin da subito generalmente chiamato come **NEO-GEO ROM**. Le cartucce **MVS** e **AES** mantenevano tuttavia lo stesso prezzo in entrambi i formati, risultando così notevolmente economiche per il mercato arcade, da cui il tentativo di estrema diffusione del sistema da sala giochi, e impensabilmente costose per il mercato domestico, nel quale il **NEO-GEO AES** si proponeva esclusivamente come macchina per il noleggio, e non per la vendita privata.

Vi era infine la chiara intenzione di conquistare il cuore della comunità dei più accaniti fanatici delle sale giochi, come dimostra l'introduzione dell'ultima grande innovazione apportata dal **NEO-GEO** sul mercato della videoludica sia arcade che domestica: il **NEO-GEO** condivideva tra le sue incarnazioni **MVS** e **AES** un comune sistema di Memory Card che permetteva di salvare le proprie progressioni nei giochi, per poi riprendere partite sospese e eventualmente condividere con amici i propri

traquardi, passando liberamente dall'ambiente arcade a quello domestico, o viceversa. Grazie a questo rivoluzionario sistema, il **NEO-GEO** realizzava infine la perfetta connessione tra videogiochi arcade e domestici, con la compatibilità sostanziale delle esperienze di gioco condotte sul medesimo sistema in entrambi i diversi ambienti. Con tutte queste premesse, il 26 Aprile del 1990 vedeva il suo debutto il sistema videoludico **NEO-GEO**, commercializzato contemporaneamente sia in versione arcade (**MVS**) che domestica (**AES**), pur destinata al solo noleggio. Il prezzo dell'it-base **MVS** cambiava a seconda della loro versione (numero di slot cartuccia), mentre il prezzo della versione domestica era di 58.000yen (380 euro). Il lancio della macchina fu affiancato dalla commercializzazione di un primo parco titoli composto da quattro giochi, ovvero i leggendari **NAM-1945**, **Baseball Stars Professional**, **Maajan KyouRetsuden** e **Magician Lord** anch'essi distribuiti contemporaneamente (sempre il 26 Aprile 1990) e allo stesso prezzo (28.000yen ciascuno) sia in versione **MVS** che **AES**. Sorgeva così la prima alba su ciò che nel corso illi quindici anni sarebbe diventato un vero e proprio mondo, un sistema videoludico che avrebbe imperniato nelle sale giochi e nella casa giapponese, poi di tutto il mondo, un'eragida numerosissimi titoli, personaggi e serie di grande successo, nonché foltilissime schiere di accaniti fan che si strinsero intorno allo stile unico, innovatore e travolgente del **NEO-GEO**.

## L'AVANGUARDIA E LA FORTUNA STILISTICA DEL NEO-GEO

L'originale campagna pubblicitaria del **NEO-GEO**, che accompagnò il debutto della macchina in Giappone nell'Aprile del 1990, recitava: "Portiamoci a casa i giochi tosti!" (Sugoi game wo, tsurete kaerou). Il personaggio simbolo scelto per rappresentare il nuovo prodotto e la sua filosofia era un misterioso figuro coperto da una maschera bianca su cui era disegnato un sottile sorriso felino,





un cappello nero e un mantello nero: il suo nome era GE-MANTO (pronuncia: gheemanto), ovvero Ga-Manteau (o successivamente G-Mantie), dove 'GE-' era chiaramente lo stesso 'GE-' di 'GE-MU', pronuncia nipponica dell'inglese 'game', che in Giappone indica da sempre e univocamente i videogiochi, soprattutto da sala. E così GE-MANTO era il videogiocatore arcade mascherato, che nel suo misterioso e stiloso completo nero portava nelle case degli appassionati giapponesi i videogiochi 'tosti' direttamente dalle sale giochi. In una pubblicità tanto nota da essere stata stampata persino su una carta telefonica, GE-MANTO lo faceva fisicamente e simbolicamente mettendosi sottobraccio un monitor su cui fa bella mostra di sé l'accattivante immagine di Magician Lord, uno dei quattro titoli di lancio del NEO-GEO e forse il più accattivante e rappresentativo tra questi. Con una simile immagine, l'intento della SNK e del suo neonato NEO-GEO era più che chiaro al pubblico, così come la rivoluzione che il successo della macchina avrebbe apportato nel mercato. Per riuscire ad ottenere sul pubblico l'impatto

voluti, quello dei 'giochi tosti', ovvero di qualità e livello da sala giochi, la tecnologia impiegata dalla macchina SNK risultava a dir poco competitiva, se non persino superiore, se paragonata a quella delle diverse e più costose piattaforme arcade proposte al tempo da altri produttori concorrenti. Il paragone con tutte le altre console per videogiochi domestici appartenenti alla medesima generazione tecnologica a cui anche il NEO-GEO appartiene (quella dei 16-bit) risulta invece del tutto improprio a causa della schiacciante superiorità della macchina SNK, che del resto si proponeva sul mercato casalingo proprio per il suo livello tecnologico (e di prezzi) da sala giochi, e per questo veniva proposta per il solo mercato del noleggio. L'architettura del NEO-GEO si concentrava su una CPU biprocessore, che metteva in parallelo un Motorola 68000 (in una sua versione 'clone' prodotta da Toshiba), funzionante a 12Mhz con 64Kbyte di memoria RAM dedicata, e uno Zilog Z80 funzionante a 4Mhz con 2Kbyte di memoria RAM dedicata. Trattandosi rispettivamente di processori a 16-bit e a 8-bit, furono in molti a

eseguire una impropria somma del bittaggio dei due dichiarando il NEO-GEO una 'console a 24-bit'. Non era tuttavia solo il processore centrale a garantire le straordinarie prestazioni della nuova macchina SNK: il comparto audiovisivo beneficiava di altra circuiteria custom dedicata, che comprendeva una VRAM (memoria video) di 68Kbyte e un chip YAMAHA YM2612 in grado di produrre musiche e effetti di elevata qualità su ben 15 canali stereofonici. Graficamente parlando, il NEO-GEO surclassava i suoi ideali concorrenti domestici soprattutto con la magnificenza della sua palette cromatica, composta dall'elevatissimo numero di 65.536 colori disponibili (più di 4096 visualizzabili contemporaneamente su schermo) nonché per il numero e la dimensione degli sprite gestibili dal sistema. Affianco a tale poderoso chipset, era tuttavia un altro fattore chiave a garantire la magnificenza dei titoli NEO-GEO e la loro netta, evidente superiorità nei confronti dei prodotti concorrenti: la mole di dati allocabili per ogni singolo gioco. Contro titoli domestici che raggiungevano da poco il traguardo degli 8Mbit e

# 32 BIT 100 MEGA



avrebbero raramente superato i 32Mbit, il NEO-GEO dichiarava sin da principio il volume massimo di memoria accessibile nell'architettura del sistema per ogni singolo gioco: ben 330Mbit. Tale mostruosa cifra, pur non subito raggiunta dai primi titoli dedicati al sistema, veniva messa in bella mostra innanzitutto nella schermata di boot della macchina, presente tanto nella versione arcade che in quella domestica, e persino stampata in oro sullo chassis brunito dell'AES: il 'sottotitolo' del logo NEO-GEO divenne così la celebre sigla MAX 330 MEGA PRO-GEAR SPEC, che dichiarava a tutto il pubblico l'estrazione di 'livello professionale' (arcade) delle prestazioni tecnologiche del prodotto. Per questa ragione, il numero di Mbit occupati dai dati di ciascun gioco avrebbe sempre rappresentato un vero e proprio punto di forza promozionale per i titoli del NEO-GEO, tanto da essere sempre riprodotto sulle pubblicazioni dei giochi e sulle copertine delle versioni AES. Non è eccessivo dire che al di là delle effettive specifiche tecniche del hardware, furono senza dubbio le potenzialità della mole di memoria dei titoli a rendere possibile l'incredibile evoluzione tecnica, stilistica e artistica dei giochi del NEO-GEO. Grazie a una sempre crescente quantità di dati, i programmatori soprattutto della casa madre SNK e della Alpha Denshi Kougyo (ovvero 'Industria Elettronica Alpha', poi ribattezzata ADK) riuscirono a specializzarsi nell'uso dell'hardware della macchina portando le sue prestazioni a livelli semplicemente impensabili al debutto. La costante evoluzione tecnologica e artistica dei titoli NEO-GEO, procedendo di pari passo con l'incremento della memoria occupata, avrebbe fatto sì che ogni generazione di giochi NEO-GEO apparesse tanto

superiore alla precedente da essere quasi incredibile che entrambe trovassero spazio sullo stesso hardware, che in questo modo riuscì a mantenersi sulla breccia dell'avanguardia estetica e stilistica della videoludica bidimensionale per ben quindici anni, dal 1990 sino al 2004. I primi titoli del sistema si attestavano all'incirca sulla cinquantina di Mbit, che nel giro di due anni raddoppiò toccando il centinaio e dando quindi luogo alla generazione di giochi NEO-GEO denominata (e identificata) dalla dicitura 100 MEGA SHOCK. In seguito, nel corso dei quindi anni di vita del sistema, con la sempre crescente qualità dei titoli la soglia dei 330Mbit sarebbe stata raggiunta e sorprendentemente superata, fin oltre i 500Mbit, grazie all'introduzione di una nuova tecnologia che portando la memoria massima disponibile per ogni titolo a un ideale massimo di 1Gbit (giga-bit) avrebbe avuto nome GIGA-POWER PRO-GEAR SPEC, logo che avrebbe sostituito l'originale MAX 330 MEGA PRO-GEAR SPEC in tutti i giochi con memoria superiore ai 330Mbit. Dal 1990, nel corso di quindici anni di successi, si sarebbe così consolidato uno stile destinato a restare per sempre unico, inconfondibile e ineguagliato. Mentre il sistema prendeva piede in tutto il mondo, conquistando sempre più appassionati, in Giappone avveniva la sua vera consacrazione: ben presto nella stampa specializzata di settore, già invasa da articoli, rubriche e speciali dedicati ai giochi del NEO-GEO, debuttò l'originale rivista mensile monografica intitolata NEO-GEO FREAKS, a cui si sarebbero affiancati sempre più numerosi i mook (magazine book) monografici. Con la nascita del fan club ufficiale denominato SNK Supporter Club, la diffusione di materiali e immagini promozionali

e celebrative, tra cui la stampa di numerosissime carte telefoniche più o meno esclusive, il logo del NEO-GEO campeggiava praticamente ovunque nel settore. Dalle sale giochi ai minimarket, ovunque si potesse trovare un cabinato di videogames risuonava il familiare jingle di boot NEO-GEO, i cui giochi e personaggi sarebbero stati tanto osannati dai fan da conquistarsi spazi nei più disparati mercati multimediali, dall'animazione a quello dei CD musicali. I doppiatori e i musicisti legati alla SNK sarebbero stati coinvolti in vere e proprie tournée tematiche, battezzate SNK Live Tour, alla maniera delle rockstar, finché all'apice del successo la SNK valicò i confini delle sue tradizionali sale giochi di casa, le già stonche e famose NeoGeoLand di Osaka, per aprire un parco di divertimento a tema incentrato sul marchio e sull'impronta stilistica della straordinaria console, denominato NeoGeoWorld. Fu così il mondo del NEO-GEO toccò il culmine del suo splendore, per poi avviarsi verso l'arco discendente della parabola del successo, nel corso degli anni di restringimento della sua nicchia, sino alla completa uscita di produzione del sistema e dei suoi giochi. Fu così che infine, nel 2004, la SNK consegnò definitivamente il NEO-GEO al mondo del retrogaming e del collezionismo, riavvicinandolo per sempre nelle mani e nei cuori di tutti i suoi fan, quei fan che custodiranno nella storia tutto lo spirito, la magia e il sogno del NEO-GEO. Il sogno dei 'giochi da sala in casa propria', ovvero quei 'giochi tosti' che nell'ormai lontano 1990 erano stati promessi agli inconfondibili arcade gamers proprio dalla SNK, dal NEO-GEO e dal loro fantastico mondo.

Continua sul prossimo numero





# VIDEOGAME MUSIC

In questo numero di GAMERS continua il nostro viaggio nella storia della game music con la rivoluzione hardware dei chip FM e con una selezione delle più interessanti colonne sonore tratte dai migliori videogiochi giapponesi prodotti durante la metà dei mitici anni ottanta.

Testo di Nanaki Xili

## LA RIVOLUZIONE FM

Annunciato dalla Yamaha nel 1983, il sintetizzatore digitale DX7, che utilizzava un sound chip FM ugualmente ideato dalla celebre casa giapponese e compatibile con l'attrezzatura MIDI allora in commercio, diventò presto uno strumento noto e ampiamente utilizzato non solo tra gli artisti giapponesi, ma anche tra quelli europei e americani.

Il DX7 cavalcò per anni l'onda del successo, forte principalmente della flessibilità e alla precisione del suono digitale che riusciva a riprodurre, molto più limpido rispetto a quello prodotto dai sintetizzatori analogici che lo precederono. Il sound chip FM, in grado di produrre svariati tipi di suono grazie alla combinazione dei dispositivi di onde sinusoidali chiamati "operators", è stato rapidamente introdotto nel business della discografia e video ludica, grazie anche al suo costo relativamente limitato. Nel 1984 le grandi capacità del sound chip FM vennero messe alla prova con alcuni titoli di rilevanza tra i quali ricordiamo "Marble Madness" (USA, Atari Games), ottenendo un successo tale che nel 1985 praticamente tutte le case di produzione giapponesi lo adottarono come sound generator preferito. È così che assistiamo ad un progressivo sviluppo qualitativo della game music, ora in grado di sorprendere con suoni profondi e incredibilmente variegati. A differenza del PSG, notevolmente limitato nella gamma di suoni riproducibili, il sound chip FM era infatti in grado di produrre suoni di natura talmente diversa da riuscire a dar vita ad una composizione musicale quasi full session, infinitamente più espressiva e coinvolgente degli ormai arcaici ritornelli musicali a cui ci si era abituati. In tempi lo sprone maggiore a questa nuova tendenza venne proprio dalla Sega impegnata ad espandere l'universo dei giochi dal mercato stampo "fisico", action game con visuali 3D come "Hang-On" o "Space Harrier" per intenderci. È così che piano piano musica e programmazione intrapresero vie separate, creati da questo

momento in poi da reparti specializzati delle case produttrici. Lo sviluppo della game music proseguì rapido nella direzione di quella che potremmo definire "musica ordinaria": vale a dire un sound digitale simile a quello che si potrebbe produrre con gli strumenti musicali, quindi lontano dai "beep and bleeps" elettronici che fino ad allora erano considerati come la game music standard. La colonna sonora (BGM) dei nuovi videogiochi acquistò così un nuovo colore, impregnata di un'intensità e una forza persuasiva del tutto innovative. Ma la game music stile "carillon elettronico" avrebbe persistito ancora per qualche anno.

## L'OSTINAZIONE DEL CARILLON ELETTRONICO

A dispetto del rapido miglioramento della qualità sonora dei prodotti d'avanguardia, i videogiochi rilasciati a cavallo del 1983 per console domestiche e personal computers erano ancora ostinatamente legati al suono arcaico del PSG, tuttora considerato standard degli hardware. La qualità sonora non si allontanò poi molto da quella degli ultimi 2-3 anni, ma c'è



I creator vennero affiancati dallo staff tecnico delle case produttrici, adesso sempre più specializzato, nel tentativo di migliorare le tecniche di esecuzione e l'efficacia emotiva dei suoni riprodotti. In secondo luogo, gli studi sulla game music proseguirono verso una più marcata differenziazione a seconda del genere del gioco. Infatti per i giochi arcade stile "coin-op", game in cui action è shooting rappresentano le parole chiave, non era richiesta una particolare varietà musicale, ma piuttosto una serie più o meno mutevole di suoni ed effetti acustici ad impatto visivo che rendessero l'esperienza di gioco sempre più coinvolgente. D'altra parte però, lo sviluppo di giochi per computer e console domestiche sempre più durevoli e complessi, studiati in ogni minimo dettaglio per garantire ore e ore di intrattenimento (action game o Role Playing Game per intenderci), richiese un supporto musicale sempre più ampio e variegato, articolato in diverse melodie ideate appositamente per una particolare sezione o scena del gioco. Possiamo dire che in questi anni la game music assunse delle connotazioni

**"Nel 1986, in Giappone, la colonna sonora del primo Dragon Quest ha venduto 260.000 copie..."**

da specificare che le case produttrici non passarono questi anni con le mani in mano. Innanzitutto erano impegnate nell'accumulazione di nuove cognizioni tecniche per lo sviluppo di sound chip sempre più avanzati e chiaramente, nel perfezionamento e arricchimento delle circostanze per portare avanti tale sviluppo. Fu così che diversi creator riuscirono finalmente a dare libero sfogo alla loro vena artistica, portando una ventata di originalità nel giovane campo della game music. Procedendo a tentoni in un universo ancora inesplorato

sempre più simili alle colonne sonore cinematografiche, con diverse melodie e temi ricorrenti all'interno dello stesso gioco. Possiamo così spiegare l'enorme successo che ebbero titoli come "Super Mario Brothers" (Nintendo, 1985) e "Dragon Quest" (Enix, 1986), che raggiunsero vette storiche anche grazie alle suggestive e spesso indimenticabili note che ci accompagnarono lungo queste avventure e che ancora oggi ricordiamo a distanza di molti anni. La punta di diamante della prima etichetta discografica specializzata in game





Fotografia:  
**JULIE WATAI**  
Modella:  
**AYANO**  
Hair make:  
**MIIRU**



# TWINBEE

musica. La "G.M.O. Label" fu "Famicon Music" (Alpha Music, 1986) che assieme alla "Selezione musicale da Dragon Quest" vendette oltre 260'000 copie, raggiungendo una cifra altrettanto inedita per il business della game music dell'epoca (ndr: che rimangono tuttora numeri incredibili per il mercato occidentale) aprendo un'era di crescita per questo settore ai tempi agli albori. Questa fu la dimostrazione che ormai il pubblico cercava nella game music qualcosa che andava oltre alla qualità alla mera resa dei suoni, qualcosa che si identificava con le emozioni e le sensazioni legate ai ricordi del provato durante il gioco. L'inarrestabile ascesa della videogame music è ancora soltanto agli albori della sua storia. Per questo numero di GAMERS di tutto arriverete al prossimo numero per continuare a esplorare una nuova epoca di questo fantastico genere musicale.

Anno di produzione: 1985  
Genere: Shoot'em up  
Produttore: KONAMI

Ha origine nel lontano 1985 la saga di Twinbee, coloratissimo shooting game della Konami del quale sono stati realizzati diversi sequel nel corso degli anni. Caratterizzato da un design molto "cute" e da una grafica vivace, Twinbee rimane impresso nella memoria per i singolari nemici ispirati alle verdure o agli oggetti di cartoleria e gli innumerevoli tipi di power up agguantabili lungo i livelli. La musica è invece una melodia prettamente pop, supportata da un tappeto sonoro con bassi marcati. L'atmosfera del gioco viene resa ancora più briosa da svariati effetti sonori, come campanelli, sirene e innumerevoli altri effetti acustici che garantirono il successo di Twinbee anche tra i giovanissimi. La perfetta sincronia tra l'intro della musica e la parte iniziale di un livello, l'eccellente tempismo tra il fade out del tema principale e l'incipit della musica di un livello boss e poi ancora il ritorno scorrevole al tema principale, sono tutti elementi che fanno di Twinbee un gioco piacevole sia da guardare che da ascoltare.

Hardware: arcade  
Generatore di suono: PSG  
+ bubble system



TWINBEE PERFECT SELECTION  
COLLECTION  
King Record

Numero di cat: KICA-1057

# SUPER MARIO BROTHERS

Anno di produzione: 1985  
Genere: Platform game  
Produttore: NINTENDO

Forse tra le più famose della storia della game music, la colonna sonora di Super Mario Brothers fa ancora parlare di sé, a più di vent'anni dalla sua creazione. Le innumerevoli versioni riproposte in questo ventennio (da versioni cantate con testi agli infiniti arrangiamenti alternativi delle main theme) fanno di questo gioco un'indiscussa stella del firmamento Nintendo e le musiche dei vari livelli accompagneranno noi che siamo cresciuti con Super Mario forse per il resto della nostra vita. Se avete uno strumento sotto mano provate a

Hardware: Famicom  
Generatore di suono: custom PSG

suonare le seguenti note: D, F diesis, A, E. Non comincia a comparire nella vostra mente la faccia baffuta di Mario? Il compositore della colonna sonora di Super Mario Brothers, il maestro Kondo, era già ai tempi un fervente amante della musica latina e tentò di riversare tracce di questo suo interesse anche nella colonna sonora del videogioco più famoso della storia, in cui le note calde del calipso si ripropongono infatti in chiave riarrangiata ma nondimeno suggestiva.



Famicon Sound History Series  
MARIO THE MUSIC  
Scitron  
Numero di cat: SGO-360

# GRADIUS

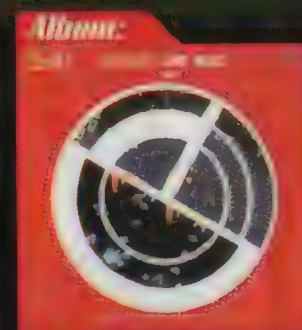
Anno di produzione: 1985  
Genere: Shoot'em up  
Produttore: KONAMI

Uscito nel 1985 come arcade game, Gradius da subito inebria i giocatori col fascino delle infinite potenzialità dei videogiochi, guadagnandosi praticamente in tempo reale la fama di videogioco storico. Il palcoscenico è indubbiamente spaziale, ma l'introduzione di elementi come moai (le enormi statue monolitiche a forma di viso umano) e stonehenge regalano un pizzico di esotismo e di misticità allo scenario fantascientifico. La grafica, notevolmente ripulita e lineare rispetto ai titoli precedenti, esercita ancora oggi un fascino intramontabile sugli amanti degli shooting game di vecchia data. La BGM è prodotta dai tre toni (due canali alti e uno basso) del PSG, ricalcando la tecnica del primissimo periodo del Famicom. L'alternanza delle note alte e quelle basse contribuisce a rendere un'atmosfera di tensione e inquietudine, che verrà poi ereditata

Hardware: Arcade  
Generatore di suono: Custom PSG  
+ bubble system

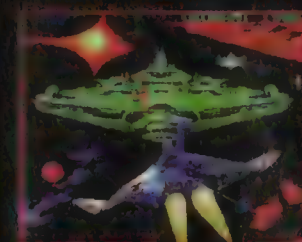
dalle successive release di Gradius e da giochi simili come l'indimenticabile Salamander. La melodia che maggiormente ci rimane nella memoria è, oltre al famosissimo stage intro, quella dal ritmo rapido che ci accompagna nei livelli dove vulcani rovesciati e cellule giganti ostacolano l'avanzata della nostra navicella, ma grande successo riscossero anche quelle scene in cui variazioni della BGM servirono a mettere in risalto le peculiarità di ciascun livello (predominanza di toni bassi e cupi per evidenziare il sentimento di angoscia, o rapide variazioni di ritmo nei livelli più dinamici e rapidi). Oltre alla colonna sonora il successo di Gradius fu decretato anche dall'immensa efficacia degli effetti sonori, soprattutto quelli legati alle esplosioni e ai colpi laser, realistici e suggestivi al punto da riuscire a percepire l'individualità dei creatori celata dietro a ciascuno di essi.

Wii



KONAMI GAME MUSIC vol.1  
Alpha Music

Numero di cat: 28XA-86







Fotografia:  
**JULIE WATAI**

Model:  
**AYANO**

Hair make:  
**MIIRU**



# HANG ON

Anno di produzione: 1985  
Genere: *Racing game*  
PRODUTTORE: SEGA ENTERPRISES

Ecco un gioco dal notevole dispendio fisico! Chiedete perché? Beh in effetti si tratta di un videogioco arcade in cui stare a cavallo della moto e raggiungere la meta è tutto quello che in teoria dovreste fare, ma chi di noi non si è piegato a destra e sinistra per accompagnare ogni curva, o non si è fatto venire i calli sui pollici perché la moto non si muoveva esattamente nella maniera in cui speravamo? Piccoli passati da videogamers incalliti :P.

La BGM è costruita su una base di arpeggio dato dall'SSG, con la melodia guida e i bassi del chip FM

Hardware: Arcade  
Generatore di suono: FM + SSG + PCM

e le percussioni del PCM (sampling o campionamenti sonori). Il sound un po' triste e malinconico stona con l'atmosfera colorata e lo spirito competitivo di un racing game come Hang On, ma rimane comunque nella memoria come melodia piacevole all'orecchio e indubbiamente nostalgica. In un periodo in cui stavano appena iniziando ad essere realizzati giochi che facevano uso del sound chip FM, Hang On, con il suo inaspettato (e poco noto) ricorso al sampling stupì l'intero panorama della game music con un prodotto assolutamente innovativo e rivoluzionario.

Album:



HANG ON / SPACE HARRIER  
Marvellous Entertainment

Numero di cat: MJCAX-00001

# THE LEGEND OF ZELDA

Anno di produzione: 1986  
Genere: *RPG*  
PRODUTTORE: NINTENDO

Primo titolo per il nuovo sistema Famicom Disc, The Legend of Zelda rappresenta per moltissimi il padre degli RPG. Gioco di ruolo dalle marcate connotazioni action game, la BGM della leggenda di Zelda è passata alla storia per un interrogativo che ha aleggiato a lungo nell'aria tra gli appassionati della game music: "se il PSG in dotazione al Famicom è in grado di riprodurre solo tre canali contemporaneamente, com'è possibile che in Zelda siano presenti melodia guida, melodia,

Hardware: Famicom Disc + FM  
Generatore di suono: Custom PSG + custom FM

i bassi e la ritmica?". La risposta sembra essere un sound chip FM montato sull'unità disc, in grado di riprodurre un singolo canale che unito agli altri tre del PSG avrebbe generato il suono polifonico in questione. Insomma anche la game music del Famicom non era da buttare! Basti pensare che negli anni a venire la game music dei prodotti Famicom avrebbe tenuto testa ai maggiori colossi del panorama come Sega e ai videogiochi per personal computers (x68000, PC98, etc).

Album:



FAMICOM MUSIC  
Alpha Music

Numero di cat: 28XA-69

# DRAGON QUEST

Anno di produzione: 1986  
Genere: *RPG*  
PRODUTTORE: ENIX

Non pensiamo ci sia bisogno di spiegare di che genere di gioco si tratti: Dragon Quest è infatti entrato nel pantheon degli RPG ormai da tantissimi anni, ma ve lo sareste mai immaginato che ai tempi in cui venne lanciato non riscosse particolare successo? Forse perché era proprio il genere RPG in sé ad essere snobbato dal pubblico di videogiocatori, abituato ancora all'azione e all'immediatezza dei shooting/action game degli arcade e non ancora entrato nell'ottica del gioco domestico, strutturato spesso su ore e ore di gioco come per l'appunto gli RPG. È in questo periodo che le case produttrici si sono unite nell'intento di portare il concetto del "giocare insieme anche con chi sta solo guardando", introducendo nel mondo dei videogiochi le cifre, ovvero i tipici HP, MP, damage point e tutta la serie di segnali numerici caratteristici degli RPG che tengono al corrente anche chi sta solo osservando un'altro

Hardware: Famicom/NES  
Generatore di suono: custom PSG

giocatore. In un momento in cui il Famicom stava guadagnando sempre più la fiducia del pubblico come strumento di intrattenimento, gli RPG come Dragon Quest lo elevano a strumento di comunicazione. Nacquero così movimentate conversazioni che vertevano proprio su quei famosi numeri e si venne a generare un forte senso di solidarietà tra i giocatori, senza distinzioni tra "chi gioca" e "chi guarda". Per l'aspetto grafico e sonoro venne fatta una selezione tra i talenti più in vista del mercato giapponese: fu così che si formò il team vincente composto dal grande Akira Toriyama per il character design, Kouichi Sugiyama per la musica e Yuuji Horii per la sceneggiatura. Già affermato compositore musicale professionista, Sugiyama riuscì subito a comprendere e sfruttare al meglio le potenzialità del Famicom dando vita a melodie efficaci e suggestive. Ad esempio la fanfara della schermata dei titoli è

una melodia generata dall'associazione di più armoniche del corno, che con pochi suoni riesce a creare un'atmosfera solenne e maestosa assolutamente appropriata al tema del gioco. Se nell'epoca barocca grandi artisti come Bach riuscirono a creare dei capolavori con sole due tonalità, le quattro tonalità del Famicom furono più che sufficienti per dar vita ad una colonna sonora da oscar.

Album:



FROM DRAGON QUEST  
Bandai Music Entertainment

Numero di cat: BY30-5121



PC CD-ROM  
**HENTAI**  
VIDEOGIOCO  
COMPLETO

# GX



**Rivista  
+  
VIDEOGIOCO  
COMPLETO**

**IN EDICOLA**

**GX MAGAZINE**

GX è l'unica rivista che parla di videogiochi hentai, di erotismo e di pop culture giapponese. Grazie a una redazione divisa fra l'Italia e il Giappone GX riesce a soddisfare anche gli appassionati più esigenti, sempre alla ricerca delle ultime novità. In ogni numero ci sono reportage, recensioni, guide e traduzioni dei videogiochi giapponesi, corso di lingua giapponese, etc.

**WWW.HOBBYMEDIA.IT**



**COMIC BOOK**  
**SCARICA E LEGGI  
UN MANGA SUL  
TUO NINTENDO DS!**



とまめま  
**メモリアル**  
伝説の樹の下  
©1994 1996 KONAMI  
ALL RIGHTS RESERVED.

PSP



120 mila giocatori di TrackMania in Italia stanno per tornare nel tunnel...

Powered by:



Play

TrackMania **United**®



...altre migliaia stanno  
per entrarci per la prima volta!

Crea  
Condividi  
▶ Corri  
Vinci



KOCH MEDIA

La vita sociale finisce il 22 Febbraio 2006  
[www.trackmaniacs.com](http://www.trackmaniacs.com)

NADEO

